PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

Nº 285

HOBBY CONSOLAS



REPORTAJES

HISTORIA DE SEGA

LIBROS PARA GAMERS

Y ADEMÁS...

Bloodborne
RE Revelations 2
Mortal Kombat X
Ori and the Blind Forest
Dragon Ball Xenoverse
Final Fantasy Type 0 HD

¡PÓSTER DOBLE!

BATTLEFIELD HARDLINE

CONMIGO O CONTRA MÍ

Análisis, entrevista y concurso

Nos la jugamos en sus tiroteos a ambos lados de la ley

REALIDAD VIRTUAL

Conoce las propuestas de Sony, Microsoft, Valve...

FINAL FANTASY XV

Ya hemos probado la entrega más transgresora de la saga



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Yo, que nunca he roto un plato...



La evasión que te proporcionan los videojuegos es quizá su mayor virtud. Son una experiencia tan inmersiva que nos transporta a mundos que jamás podríamos conocer de otra forma, y nos hacen vivir situaciones a las que nunca nos arriesgaríamos en la vida real. Gracias a ellos, yo, que nunca he roto un plato, podré vivir al otro lado de la ley con los tiroteos de *Battlefield Hardline*, los recién estrenados golpes de *GTA Online* o los violentos excesos de *Hotline Miami*. Son tres títulos que desfilan por las páginas de un número que tiene mucho de esa inmersión a la que me refería al principio de mi texto.

Las gafas de realidad virtual quieren ir un paso más allá en este objetivo de transportarnos a universos paralelos. Cada vez son más los modelos que se anuncian, así que pensamos que era el momento de pasar lista y reunir en un reportaje todas las propuestas de una tendencia que parece que nos lleva al futuro, pero se nos ha colado ya en el presente más inmediato. Y puestos a evadirnos a mundos de ensueño, no me puedo olvidar de *Ori and the Blind Forest*, una de esas exquisiteces que nos regala de tanto en tanto el panorama indie. Es la última prueba de lo lejos que se puede viajar con un mando en la mano.

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Retrasos. *Uncharted 4*, *Project Cars*, *Mortal Kombat X* para las máquinas "old gen"... marzo se va a cerrar como el mes de la primavera de los retrasos. Ahora bien, si son para lanzar mejores productos y evitar fiascos -para mi- como *The Order 1886*, que se retrasen todo lo que haga falta. Total, 2015 va a tener demasiados juegazos como para arruinar a cualquiera...



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

Te leo un juego. En este número llevamos un reportaje sobre libros de videojuegos... ¡coincidiendo con la nueva edición de De Super Mario a Lara Croft (os prometo que ha sido casualidad)! El caso es que, después de jugar, leer la historia que hay detrás de cada título es algo que cada vez me gusta más, una sana costumbre que le tengo que agradecer a Hobby Consolas.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Kuririn no kotokaaa?!! Goku saca el súper saiyano que lleva dentro y por fin nos ofrece un *Dragon Ball* que contente a los fans. *Dragon Ball Xenoverse* tiene bastantes defectos, como veréis en el análisis, pero ha sabido renovar su propuesta respecto a una fórmula que parecía estancada sin remisión. Tranquilos, Yamcha sigue siendo un paquete en este universo.



CONTENIDOS DEL Nº 285



PÁGINA 44 NOVEDAD

PÁGINA 50 ENTREVISTA

BATTLEFIELD HARDLINE

La guerra deja su hueco a la lucha entre policías y cacos, pero ¿divierte? ¿innova? Las respuestas, aquí.



PÁGINA 16 NOTICIA

BLOODBORNE

El juego final no ha llegado a tiempo, pero aquí os contamos nuestro último contacto con Bloodborne.



PÁGINA 80 REPORTAJE

LA HISTORIA DE SEGA

Repasamos el legado de la compañía del erizo azul que, aunque no vive su mejor momento, sigue viva.



EL DÍA DEL LIBRO GAMER

Seleccionamos las mejores -y más nuevas- lecturas de temática videojuego para celebrar el día del libro.



PÁGINA 30 REPORTAJE

FINAL FANTASY XV

Nuestras impresiones sobre el Episode Duscae.



PÁGINA 36 REPORTAJE

REALIDAD VIRTUAL

Repasamos la última hora de la realidad virtual: visores, tecnología, demos, fechas de lanzamiento...





TURQUÍA: 'BLOCK' Y UNFOLLOW A MINECRAFT

¡Paren las rotativas! El Gobierno turco ha encontrado la causa de la violencia entre la población infantil: *Minecraft*. Como lo leéis. De hecho, está estudiando los mecanismos legales para prohibirlo en todo el país. La polémica surgió cuando los medios de comunicación advirtieron que el sandbox de Mojang otorga puntos por realizar "actos violentos". Además, el informe de varios psicólogos concluye que el juego fomenta el acoso online. Como se enteren de que existen los LEGO, el Tetris o el cubo de Rubik, los turcos no vuelven a tocar un juego de bloques ni con un pico del *Minecraft*.

LA REALIDAD SUPERA A LA RISIÓN

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Nos vamos un mes y mirad la que se lía: países que quieren prohibir *Minecraft* por "violento", una edición especial que incluye un búnker antizombis y robots que juegan por nosotros. ¡A este sector no se le puede dejar solo!

'EL ORDEN' 1886: MADRID DAYS

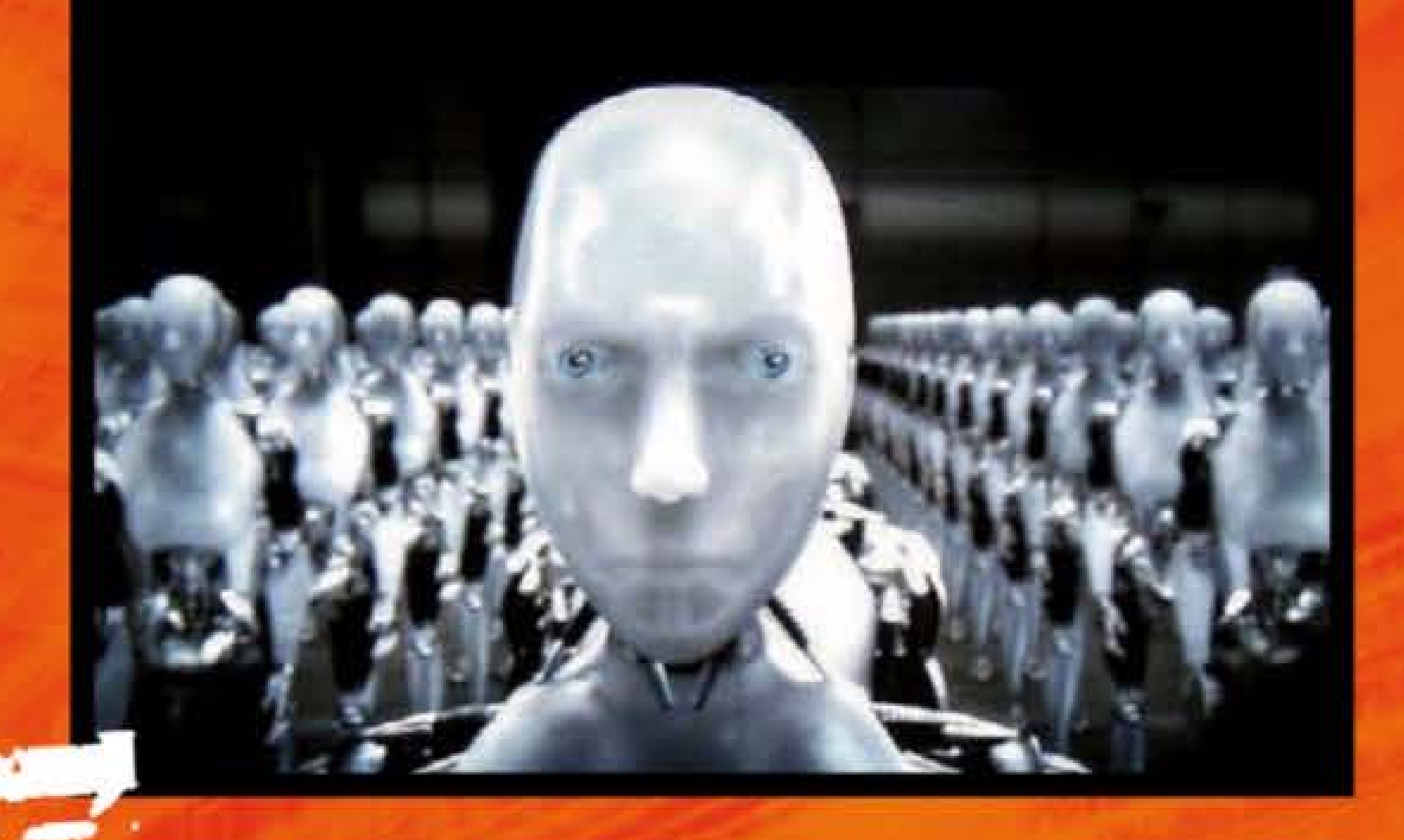
No es un nuevo capítulo del Ministerio del Tiempo, ni la nueva película de Garci, sino la recreación de la Plaza de Cibeles al estilo neovictoriano de *The Order 1886*, una iniciativa artística con la que Sony ha querido rendir homenaje al shooter de Ready at Dawn junto a pinturas de otras ciudades mundiales. Así luce la emblemática plaza madrileña en pleno siglo XIX, con detalles como los carruajes, los zepelines, el Palacio de Comunicaciones a medio construir o la ausencia de aficionados futboleros en la fuente de la diosa. O sea, igual que este año. ¡No hemos cambiado tanto!





YO, ROBOT, TE ECHO UNA PARTIDA AL FIFA

La inteligencia artificial se está volviendo tan real como la humana. DeepMind Technologies y Google han creado un robot capaz de aprender a jugar videojuegos por ensayo y error, como Pávlov con sus perretes, y la sofisticada IA ya ha logrado machacar a jugadores humanos con sólo observar 49 juegos de Atari en movimiento. Como esto prospere, los redactores de Hobby acabaremos sustituidos por robots para hacer los análisis, si es que alguno de nosotros no lo es ya. En cualquier casççç%#/@ [Error 405: reinicie el sistema]





"CEREEEBRO" NO INCLUIDO

Señores, lo de las ediciones limitadas se nos está yendo de las manos. Techland ha anunciado "My Apocalipse", la edición limitada más loca de *Dying Light*, cuyo valor asciende a 340.000 euros. ¿Qué incluye, un refugio antizombis? Pues sí, además de unas clases de parkour para huir de una invasión, una estatua a tamaño real de un infectado, un viaje al estudio en Polonia, unas gafas de visión nocturna y pañales para adultos, entre otras *delicatessen*. La buena noticia es que sorteamos 50 ediciones; la mala, que un zombi se ha comido al notario del concurso, así que os va a tocar ahorrar para sobrevivir al apocalipsis zombi.

AQUÍ HUELE A IRREALIDAD VIRTUAL

¿Hypeados por las gafas Oculus Rift y Project Morpheus? Pues añadidle un sistema de simulación de olores a la experiencia de realidad virtual gracias a FeelReal, una tecnología en fase experimental que ya es capaz de reproducir aromas a través de una máscara conectada al dispositivo por Bluetooth. El efecto se consigue mediante un sistema de flujos de aire caliente y agua nebulizada que generan olores tan característicos como el del mar en simuladores de buceo, pero se nos ocurren más aplicaciones. ¿Os imagináis oler el neumático quemado de nuestro bólido en *Project CARS* (o que veamos el juego algún día)? ¿Y la sobaquera de Trevor en *GTA V*? ¿Y el olor a muerto en *Silent Hills*? ¿Y el gas lacrimógeno de un shooter bélico? En fin, esperamos que el pack incluya ambientador. Snif.





La imagen

La famosa "cosplayer" Jessica Nigri es fan de Hobby Consolas

Hace unas semanas se celebró en Murcia la Winter Freak 2015, que tuvo como estrella invitada a Jessica Nigri, una de las "cosplayers" más famosas del mundo, hasta el punto de que Suda51 contó con ella para promocionar *Lollipop Chainsaw* o *Killer is Dead.* Estuvimos con ella y le hicimos una entrevista, que podéis ver en nuestra página web.

Entrevista

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal). Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



LA POLÉMICA

¿Son aceptables las ocho horas que dura The Order?







Alberto Lloret
Redactor jefe de Hobby Consolas

La duración no siempre es la clave

Son aceptables 8 horas, como lo son 2 ó 200. Todo depende del "valor" que se le dé a cada una de esas horas y de otros factores, como lo que ha supuesto al bolsillo o lo que aporta a cada uno. Hay gente encantada con *The Order 1886*, aunque no es mi caso. Para mí, su problema no es la duración, sino que esas 8 horas no son magistrales, de esas que no se olvidan fácilmente y te marcan para siempre. Cambiaría, sin dudar un segundo, su anticuado y encorsetado diseño de la acción, o la ausencia de elementos novedosos, aunque fuera sacrificando la mitad de esas 8 horas.





Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Es tan efímero como aburrido

The Order 1886 es el perfecto ejemplo de cómo desaprovechar una idea genial. El juego tiene aspectos muy positivos, como ya comenté en el análisis, pero las taras son innegables. Que la historia de un juego dure ocho horas no es algo malo por sí mismo, pero si consideramos que no es rejugable y que no hay multijugador que equilibre la balanza... Quizás el precio debería ir acorde, tal y como está la industria hoy en día, con indies que duran mucho más. A mí lo que de verdad me gustaría conocer es la intrahistoria del desarrollo, porque seguro que daría para un libro.

SUBEN



→ **WOLFENSTEIN: THE NEW BLOOD,** precuela de *The New Order*, que se lanzará el 5 de mayo para PS4, PC y One. Saldrá a un precio de 19,99 euros.



→ **ROCK BAND 4,** cuyo desarrollo se ha anunciado para PS4 y Xbox One. Será compatible con los instrumentos y los contenidos de los anteriores.



→ **MAD MAX,** que cuenta ya con fecha de salida, tras muchos meses sin saberse de él. El juego de Avalanche Studios se lanzará el 4 de septiembre.

→ **UNREAL 4 Y SOURCE 2,** los motores gráficos de Epic Games y Valve, que van a ser gratuitos para quien quiera usarlos en sus desarrollos.

BAJAN



→ **F1 2015,** que se pensaba que podría llegar casi a la vez que el inicio del Mundial y que, finalmente, parece que no verá la luz hasta verano.



→ **LA VERSIÓN DE PC** de *Resident Evil Revelations 2*, que se puso a la venta sin cooperativo local, a diferencia de las ediciones para consolas.



→ **LOS RETRASOS:** *Project CARS* se marcha a mayo, mientras que *Uncharted 4*, *Quantum Break* y *Homefront: The Revolution* se van a 2016.



→ **NBA 2K14** cerrará sus servidores el 31 de marzo, tras apenas año y medio a la venta. Es un feo a todos sus usuarios.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Phil Spencer
Máximo responsable de Xbox

"Este año, se cumple el trigésimo aniversario de Rare. Es una fecha muy importante... y ya no puedo decir nada más."



Jeep Barnett
Programador de Valve

"Nos gustaría llevar nuestras sagas a la realidad virtual, pero tenemos que decidir qué es lo mejor para poder aprovecharla."



Hironobu Sakaguchi
Director de Mistwalker

"Odio las secuelas. Por eso, cada *Final Fantasy* tenía un nuevo plantel de personajes, una historia nueva y un sistema distinto."

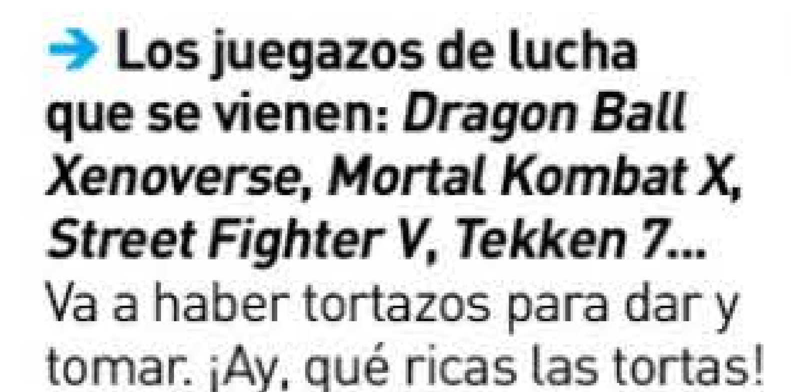
COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



→ Las ofertas de Xbox Live. ¡Wooooooooow! ¡Lo quiero todo! Sí, estoy como una maruja en la sección de oportunidades...
La verdad es que el mercado digital se está volviendo cada vez más competitivo, con mucha ayuda de los juegos indies e incluso de remasterizaciones "exclusivas", como las de *Resident Evil* y *Grim Fandango*. Eso sí, aunque os entusiasmen, os rogamos que no caigáis en las típicas frases hechas de las marujonas...



→ Los juegazos de lucha que se vienen: *Dragon Ball Xenoverse, Mortal Kombat X, Street Fighter V, Tekken 7*...
Va a haber tortazos para dar y tomar. ¡Ay, qué ricas las tortas!

→ Lo grande que sería una remasterización de *Shenmue*.
Es algo que todos pedimos a diario, y no pararemos: Sega, "¿nos llevas a Salpicamás?".

→ Ser un abuelete en esto de las consolas. Echas la vista atrás y te dices con orgullo: "Yo estuve allí".
Las consolas son historia de nuestras vidas. Quién pudiera volver a los 80 y los 90...

→ Que, teniendo sólo catorce años, haya jugado a joyas de Super Nintendo o Dreamcast. ¡Gracias, papá!
Felicita de nuestra parte a tu progenitor por ser tan buen padre. ¡Así se cría a un hijo!

→ Lo mucho que se lleva el bigote: Mario, Sir Galahad, Joel, Robotnik, Old Snake...
La moda "hipster" ha llegado para quedarse. ¡Anda que no se ahorra tiempo en afeitados!

→ Que, por fin, pueda ayudar a mis héroes de la infancia con *Dragon Ball Xenoverse*.
Juntos, podréis romper un iceberg. Unid vuestras manos...



→ Molaría que alguien hiciera un juego de lucha con los políticos del Partido Popular y los de Podemos.
Sí, a nosotros nos encantaría ver a Mariano Rajoy o María Dolores de Cospedal curtiéndose el lomo con Pablo Iglesias o Iñigo Errejón. Además, subimos la apuesta y añadimos a otros líderes de la oposición. Gran "pim-pam" propuesta.

NO MOLA



→ Que Sir Galahad se haya llevado más palos en la prensa especializada que durante todo lo que pasa en *The Order 1886*. ¡No habéis dejado nada para los licanos!
Lo cierto es que los licanos tampoco habrían tenido mucha ocasión de hincarle el diente, pues las veces que aparecen en acción a lo largo de la aventura se pueden contar con los dedos de una mano. Aún así, seguro que Grayson le echa un par de bigotes y logra reponerse.

→ Que *The Order 1886* no haya ganado el Óscar a mejor cortometraje.
Hombre, las siete horas que dura equivalen casi a tres largometrajes, ¿no? ¡Exagerado!

→ Que Ubisoft abandone la saga *Prince of Persia* y, mientras, queme *Assassin's Creed*.
Los asesinos quizá deberían darse un respiro, pero parece que éste no va a ser el año, porque *Victory* está en camino.

→ Que la saga *Resistance* esté desaparecida en combate.
Nos hemos puesto en contacto con Paco Lobatón, pero no ha habido manera de encontrarla.

→ Pagar por un pase de temporada y que no incluya todos los contenidos descargables.
Como siempre decimos, está en manos de la gente cambiar eso. Si nadie comprara DLC...

→ Los guiones prefabricados sin lógica que sólo sirven de relleno para "gameplays" y escenarios en alta definición.
Pero... ¿y las risas que pueden provocar algunos de ellos?

→ No tener una ocarina a mano para volver al pasado y seguir jugando a *Majora's Mask* sin perder ni un minuto.
Encima, eso sería casi como la fuente de la eterna juventud.

→ Confundir la portada del número 283 de Hobby Consolas con la de alguna revista del corazón en la que Jaime Cantizano anunciaba su regreso. ¡Vaya susto!
A Nathan Drake lo tenéis frito con la comparación con Cantizano. Eso sí, ¿y lo guapete que se le veía en la portada? ¡Ay, "desenlace del ladrón", que nos has robado el corazón!



TU OPINIÓN CUENTA



Participa en nuestra página de Facebook: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.



LA ENCUESTA DE FACEBOOK

¿Qué sagas de Microsoft os gustaría ver en One?

La compañía de Redmond dispone de numerosas IP sobre las que aún no ha habido anuncios oficiales para el futuro. ¿Regresarán algún día?



1 Conker 26%

El legado de Rare está muy presente en la mente de todos, por lo que no es de extrañar que *Conker* y *Banjo-Kazooie* sean las sagas que más se añoran. El estudio británico se encuentra trabajando, precisamente, en alguna saga antigua, por lo que en el E3 quizás se cumpla el deseo. El regreso de *Alan Wake* también sería bien recibido, tras deleitarnos a todos en Xbox 360. Otra saga de la que os acordáis es *Project Gotham*: el estudio Bizarre Creations ya no existe, pero rezamos por que Microsoft retome esas legendarias carreras urbanas.





2 Banjo-Kazooie 18%
3 Alan Wake 18%
4 Project Gotham Racing 8%



Juegos lanzados sin pulir

Grim Fandango

Este mes, las quejas han estado muy repartidas. La remasterización de la mítica aventura gráfica de Tim Schafer ha sido una de las grandes protagonistas, pues ha llegado con "bugs" que ya estaban en el original e incluso algunos nuevos. La versión de *La Tierra-Media: Sombras de Mordor* para PS3 y Xbox 360 ha generado también muchas molestias, debido a sus enormes tiempos de carga, sus fallos con las cargas de texturas o sus "bugs". El online de *Super Smash Bros.* también ha sido motivo de queja, por su "lag".



Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook

Adrià Taña

MAX PAYNE 3

Ángel Llamas

Bárbara Da Silva

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Por qué son tan resistentes los coches de la saga *Gran Turismo*?



Iván Alias Golem
"Porque los pilotos que los conducen son clones de Esperanza Aguirre."



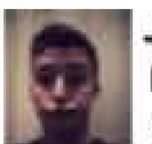
Javi Seth
"Se acabó el presupuesto para deformarlos y, por eso, son coches de Scalextric."



Javier Bello Afonso
"Una de dos: o están hechos con Nokia modificados o bien son de adamantium."



Carlos Dubridge
"Sony no quiere pagar el seguro, y eso que Matías Prats les está buscando."



Jesús García
"Porque están hechos con la placenta de Chuck Norris."



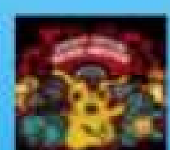
Isra García Maceas
"Están hechos del mismo material que el escudo del Capitán América."



LO MEJOR DEL TIMELINE



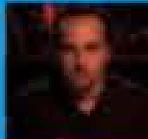
Biosiz (hobbyconsolas.com)
"Viendo el nuevo *Dragon Ball* para 3DS, para mí, son mucho más fieles al original estos "sprites" que no los modelos 3D de los últimos juegos."



Sieghearts (hc.com)
"PS Vita es como tener un Ferrari sin gasolina. Es una gran consola, técnicamente hablando, pero, en cuanto a juegos, deja que desear."



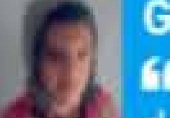
customdynamo (hc.com)
"*Bloodborne* llega doblado al español. Venga, ahora *Metal Gear Solid V* con el doblaje de Alfonso Vallés (ni en mis mejores sueños)."



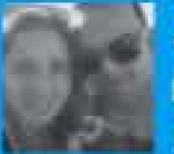
Nintendero_Valiente (hc.com)
"Me parece perfecto el retraso de *Project CARS*. Mejor eso a que entreguen un juego sin terminar, como suelen hacer algunos estudios."



Bardock555 (hc.com)
"Lo de *The Last Guadian* me recuerda a *Duke Nukem*, pero sin cambiar de compañía. ¿Qué habrán hecho durante ocho años?"



Guille Dutra (Facebook)
"*The Witcher 3* tiene la posibilidad de ser el juego del año, pero *Metal Gear V*, *Uncharted 4* y *Rise of the Tomb Raider* también serán juegazos."



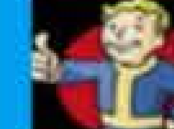
Jehová Gutiérrez (Facebook)
"A estas alturas, no creo que vaya a salir la versión de *DriveClub* para PS Plus. Sale más rentable comprarlo, pues está a 35 euros."



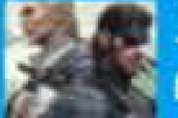
Falloutero (hc.com)
"Para *Uncharted 4*, más que *El desenlace del ladrón*, sonaría mejor "La consumación del ladrón", "El final del chorizo" o "Muerte de un caco"."



José F. Álvarez (Facebook)
"¿Que Capcom está transformando *Deep Down* al completo? Normal que luego los juegos salgan tarde, incompletos y mal..."



WanderRAP (hc.com)
"Estaría genial que *Guitar Hero* volviera, pero esperemos que, si lo hace, sea para reinventarse, ya que la fórmula se exprimió hasta la saciedad."



Jackraiden (hc.com)
"Parece que, al fin, podré hacer capturas en mi Xbox One (era una de las pocas cosas que le faltaban). Mes a mes, la consola va mejorando."

RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo @manu_delcampo



Los juegos de PC y Steam están de dulce. Mientras, uno no puede vivir tranquilo con los hackers acosando a PSNetwork...

A quién seguir



Telltale/Lionsgate
Gran expectativa sobre un nuevo juego mitad serie de TV, mitad videojuego.



Rock Band 4
Para PS4 y One este año. ¿La vuelta de los juegos musicales?

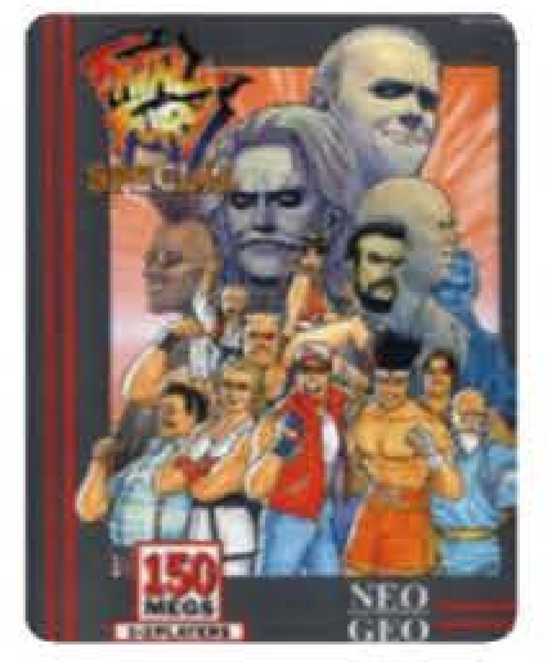


GAME
Ha comprado en UK la compañía Multiplay, líderes en eSports

Tendencias

GearsofWarOne	Powers
#TheDivision	MetalGear5
#Galaxy6	ValveVr
PMorpheus	#Daredevil

Favoritos *de siempre*



Año: 1994
Compañía: SNK
Consola: Neo Geo
Género: Lucha
Puntuación HC: **96**

FATAL FURY SPECIAL

En pleno auge de Super Nintendo y Mega Drive, una súper (y cara) consola nos deleitaba con arcades de lucha que replicaban la calidad de las recreativas. Este fue uno de ellos. ¡Cómo disfrutaba sacando cada golpe para mostrarlo a los lectores! Tanto, que se me olvidaba que había una revista que hacer...

Éxitos



SteamRecords@Valve
La plataforma de juegos ha superado los 125 millones de usuarios, con un pico de 9 millones conectados a la vez. Steam ya tiene más de 4.500 juegos disponibles.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Impresionantes cifras que demuestran el imparable auge de esta forma de acceder a jugar, junto con el crecimiento de los juegos de PC. En los últimos tiempos han sumado 5 millones de usuarios nuevos al mes. Brutal.

FinalFantasy14@Square_Enix
La compañía japonesa ha anunciado que tiene 4 millones de usuarios registrados en el juego en todo mundo, sin incluir a todos aquellos que solo probaron la versión de prueba.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Otro caso de éxito y de reinvención, una de las franquicias de referencia de anteriores generaciones de consolas ha encontrado su hueco de nuevo en formato MMORPG, que ya había explorado -con menos éxito- en el episodio 11.

Fracaso (y preocupación)



Sega@Tom_Kalinske
El anterior CEO de Sega of America afirma que Sega ha estado tomando decisiones equivocadas durante 20 años. Entre ellas, no haber lanzado una consola con Sony.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Desde luego, a toro pasado y con el broche final del último *Sonic*, no le falta razón al hombre. Si echamos la vista atrás, desde Mega Drive, Sega ha dado unos cuantos patinazos y de mirar a la cara a Nintendo ha pasado a una relevancia mínima.



PSNetworkHacker@Shuhei_Yoshida
Según el presidente de Sony Worldwide Studios PlayStation Network sufre ataques de los hackers todos los días. Literalmente. Lo que supone una lucha constante.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



No deja de ser inquietante que tras los últimos acontecimientos Yoshida reconozca esta obsesión de los hackers con la consola. Y desde luego, todo un dechado de sinceridad. ¿De verdad no hay forma de parar a estos salvajes?

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 23 DE FEBRERO AL 1 DE MARZO

DATOS CEDIDOS POR GFK

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Dying Light	PS4	-	1
2	Dragon Ball Xenoverse	PS4	-	1
3	Dragon Ball Xenoverse	PS3	-	1
4	The Order 1886	PS4	-	1
5	FIFA 15	PS4	5	6
6	Call of Duty AW	PS4	7	2
7	Minecraft	PS3	8	3
8	FIFA 15	PS3	1	6
9	Zelda: Majora's Mask	3DS	-	1
10	Call of Duty AW	PS3	6	4





The Order 1886
Pese a las duras críticas que ha recibido por parte de la prensa especializada, el juego de Ready at Dawn ha tenido una buena acogida entre el público, deseoso de empezar a explotar la potencia de PlayStation 4.

Dragon Ball Xenoverse
En nuestro país ha habido siempre una gran pasión por *Bola de Dragón*, y eso se hace notar cada vez que aparece un nuevo juego de la saga.

Por plataformas

PS3
1 Dragon Ball Xenov.
2 Minecraft
3 FIFA 15
4 Call of Duty AW
5 Grand Theft Auto V

XBOX 360
1 Dragon Ball Xenov.
2 Minecraft
3 FIFA 15
4 Call of Duty AW
5 Grand Theft Auto V

PS4
1 Dying Light
2 Dragon Ball Xenov.
3 The Order 1886
4 FIFA 15
5 Call of Duty AW

XBOX ONE
1 Dying Light
2 Dragon Ball Xenov.
3 Evolve
4 Call of Duty AW
5 Far Cry 4

Wii U
1 Captain Toad: TT
2 Super Smash Bros
3 N. Super Mario Bros U
4 Super Mario 3D World
5 Mario Kart 8

3DS
1 Zelda: Majora's Mask
2 Monster Hunter 4 Ult.
3 Tomodachi Life
4 Super Smash Bros
5 Pokémon Rubí Omega

PS VITA
1 Minecraft
2 FIFA 15
3 Need for Speed MW
4 Invizimals Resistencia
5 Call of Duty Black Ops

PC
1 No disponible
2 No disponible
3 No disponible
4 No disponible
5 No disponible

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 16 al 22 de febrero — Datos cedidos por VGChartz

1. God Eater 2: Rage Burst PS Vita
2. The Legend of Zelda: Majora's Mask 3DS
3. God Eater 2: Rage Burst PS4
4. The Order 1886 PS4
5. Dead or Alive 5: Last Round PS4
6. Youkai Watch 2: Shinuchi 3DS
7. Dragon Ball Xenoverse PS3
8. Dead or Alive 5 PS3
9. Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa 3DS
10. Samurai Warriors 4-II PS3



God Eater 2: Rage Burst. A falta de un *Monster Hunter*, las consolas de Sony en Japón cuentan con un notable equivalente en la saga *God Eater*.

En EE.UU.

Del 15 al 21 de febrero — Datos cedidos por VGChartz

1. The Order 1886 PS4
2. The Legend of Zelda: Majora's Mask 3DS
3. Monster Hunter 4 Ultimate 3DS
4. Evolve Xbox One
5. Call of Duty Advanced Warfare Xbox One
6. Grand Theft Auto V PS4
7. Evolve PS4
8. Call of Duty Advanced Warfare PS4
9. Kirby y el Pincel Arcoíris Wii U
10. Grand Theft Auto V Xbox One



The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D. El clásico de Nintendo 64 y *Monster Hunter 4* han sido dos títulos ideales para acompañar la salida de New 3DS.

En Gran Bretaña

Del 15 al 21 de febrero — Datos cedidos por VGChartz

1. The Order 1886 PS4
2. Evolve Xbox One
3. The Legend of Zelda: Majora's Mask 3DS
4. Evolve PS4
5. Call of Duty Advanced Warfare PS4
6. Far Cry 4 PS4
7. Grand Theft Auto V PS4
8. Minecraft Xbox 360
9. Grand Theft Auto V Xbox One
10. Monster Hunter 4 Ultimate 3DS



Evolve. El shooter de Turtle Rock ha tenido una muy buena acogida en el mercado anglosajón, siempre apegado a los títulos enfocados al online.

La cifra

20.000.000 es la cantidad de PS4 que ha colocado Sony, y eso que aún no tiene un "vendeconsolas".



En Carrefour encontrarás siempre las mejores ofertas





Pack consola PS4 500 GB + Bloodborne, The Order 1886, GTA V o Destiny

399€ La unidad





Pack consola PS4 500 GB + FIFA 15, Battlefield Hardline o Playstation TV

399€ La unidad

Ofertas válidas hasta el 12/04



Pack consola PSVITA + FIFA 15 o Adventure Megapack

179€ La unidad



Pack consola XBOX360 500 GB + C o D Ghosts + C o D Black Ops 2 (+ Minecraft de regalo)

199€

Ofertas válidas hasta el 27/03



Pack consola XBOX ONE 500 GB + AC Unity + AC IV Blackflag + Rayman Legends (+ Minecraft de regalo)

349€



Inazuma Eleven Go Chrono Stone llamarada o trueno 3DS o Mario Party 10 Wii-U

34,90€ La unidad



C o D Advanced Warfare, NBA 2K15 o Resident Evil Revelations 2 PS4

44,90€ La unidad

(También disponible para XBOX ONE)



Bloodborne, Project Cars, Final Fantasy Type-O HD o Battlefield Hardline PS4

59,90€ La unidad (También disponible para XBOX ONE, excepto Bloodborne)



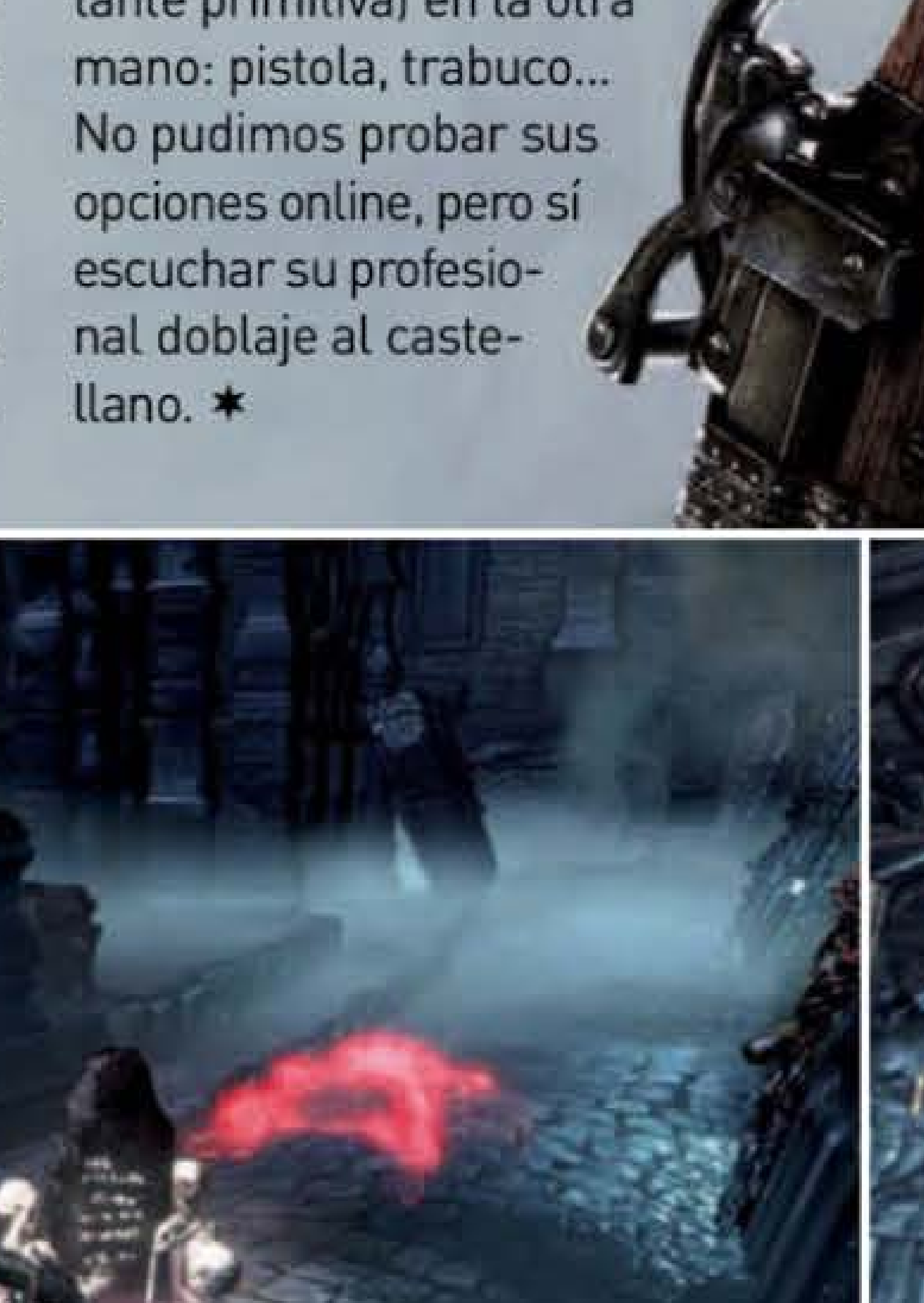
NUEVOS DATOS PS4

La muerte te aguarda en cada esquina

Probamos y sufrimos *Bloodborne* en castellano antes de sumergirnos a fondo en el análisis de uno de los grandes exclusivos de PS4 para este 2015.

Ya hemos podido jugar las primeras horas de *Bloodborne* en castellano en una versión muy cercana a la que veremos en las tiendas a partir del 25 de marzo. Lo primero que nos ha llamado la atención es una notoria mejoría con respecto a la beta que pudimos jugar hace algún tiempo: técnicamente está más pulido y aunque vimos algunos fallitos (esas armas "atravesando" paredes tan típicas de los *Souls*), todo se mueve de forma más fluida.

También pudimos disfrutar del principio del juego, empezando por la creación de nuestro cazador. Podremos elegir sus sexo, sus rasgos y constitución física y hasta su "pasado", que determinará nuestros atributos (por ejemplo nosotros nos hicimos una cazadora con un "pasado difícil" que le hizo ser fuerte y por eso es más resistente). Al poco de empezar moriremos, (que raro, verdad?) y despertaremos en el Sueño del Cazador, un onírico lugar que sirve cono nexo en el que podremos mejorar nuestras armas, almacenar y comerciar con objetos, etc. Y a partir de ahí empezará nuestro periplo por las oscuras y decadentes calles de Yharnam (con sus enfermos habitantes y bestias de la más diversa índole) portando un arma cuerpo a cuerpo (cuchilla, hacha, vara...) y otra de fuego (bastante primitiva) en la otra mano: pistola, trabuco... No pudimos probar sus opciones online, pero sí escuchar su profesional doblaje al castellano. ✶





HABILIDAD, PACIENCIA, estudiar y aprovechar bien el entorno y una pizca de suerte volverán a ser clave en este "sucesor espiritual" de los *Souls* .

■ EXPLORAR LOS OSCUROS RECOVECOS DE YHARNAM SERÁ UN RETO SÓLO APTO PARA LOS AVENTUREROS MÁS HÁBILES ■





Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

El 2015 se va a 2016

Dicen que muchos aspectos de la vida se rigen por ciclos: las crisis económicas, la moda... que todo se va, pero que algún día vuelve. Y el pasado 11 de marzo, algo así se pudo aplicar a los videojuegos.

En apenas 24 horas, y de forma casi consecutiva, se anunciaron los retrasos de *Uncharted 4, Project Cars, Mortal Kombat X* (en PS3 y 360), *Homefront The Revolution*... Una concatenación de retrasos que a muchos, yo incluido, nos recordó a lo que pasó durante todo 2014.



METAL GEAR SOLID V, se lanzará en todo el mundo el día 1 de septiembre.

Como si de un contagio se tratara, los títulos más esperados se fueron cayendo, uno a uno, a 2015: *Batman Arkham Knight, The Witcher 3, The Order 1886*... Y el temor a que esta situación se volviera repetir afloró de forma natural. ¿Y si ahora se retrasa otra vez *Batman*?

Es una posibilidad, pero este año me preocupa menos viendo la que se nos viene encima. El simple hecho de fijar a fuego el 1 de septiembre como fecha de lanzamiento de *Metal Gear Solid V*, uno de mis más deseados, me basta para me importe menos si "el resto" se va a 2016.

Es una exageración, claro está, pero voy a tener tal aglomeración de juegos que quiero jugar que, si alguno se retrasa un poco para mejorar, me vendría hasta bien...

ANUNCIO **PC - ANDROID**

Nuevos "gadgets" a la conquista del salón

Las consolas de sobremesa se preparan para recibir dos nuevos contendientes, con los que competirán por "hacerse" con la tele...

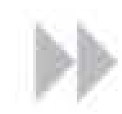
STEAM o cómo llevar el PC al salón de casa

En la última Game Developers Conference, Valve ha presentado sus nuevas propuestas, dos de ellas orientadas claramente a la conquista del salón. La primera, el Steam Controller, se presentó hace tiempo, pero tras volver a la mesa de diseño y modificar algunas de sus características, ya está terminado y listo para comercializarse en noviembre, a un precio de 49,99$ (suponemos que el precio será el mismo en euros). Este mando, diseñado para dejar atrás el teclado y ratón y jugar desde el sofá a todos los juegos de nuestra librería de Steam, contará con trackpads táctiles duales, feedback háptico (vibración que adaptará lo que pase en pantalla) o una configuración total de sus botones y elementos, pudiendo crear perfiles para cada juego (que podremos compartir). La segunda pieza de su plan de dominación del salón es Steam Link una "cajita" que, conectada a la tele y la red doméstica, nos permitirá acceder al ordenador más potente de casa y, vía stream, acceder a nuestros juegos sin lag ni retardo. Llegará en noviembre, a 49,99$. *

CON LINK Y EL MANDO, EL OBJETIVO ES CLARO: LA TELE DEL SALÓN

STEAM CONTROLLER

STEAM LINK



Como todos los años, la Game Developers Conference (GDC) es el punto de reunión de la comunidad de desarrolladores para compartir avances y tendencias de futuro, al tiempo que muestran sus novedades. Este año la Realidad Virtual ha acaparado los focos, como veréis en nuestro reportaje, pero también las propuestas de otras compañías para desbancar a las consolas tradicionales de su privilegiado lugar en el salón. Valve/Steam y Nvidia, compañías centradas en el PC, mostraron este hardware...

NVIDIA HA OPTADO POR LLEVAR LOS "ANDROID TV" A UN NUEVO NIVEL TÉCNICO

NVIDIA SHIELD, el nuevo Android TV "4K-ready"

Nvidia también ha aprovechado la GDC para presentar este nuevo hardware dentro de la gama Nvidia Shield. Se trata de un Android TV, un hardware que se conecta directamente a la televisión y nos permite acceder a toda la funcionalidad que ofrece Android en la tele. Pero, eso sí, con una serie de matices. Shield incorpora el potentísimo chip Tegra X1, capaz, entre otras cosas, de mover de forma nativa aplicaciones con resolución hasta 4K. De lanzamiento contará con más de 50 aplicaciones exclusivas, entre las que ya se han confirmado versiones Android de *Resident Evil 5*, *Borderlands The Pre-Sequel* o *Crysis 3*, por mencionar algunos. Y no solo eso, gracias al servicio GRID (stream de juegos), podremos acceder a un montón de éxitos de PC, desde *Batman Arkham Origins*, a comprar y jugar vía stream futuros lanzamientos, como *The Witcher 3*. Se comenzará a comercializar este mismo mes de mayo por un precio que rondará los 199,99$. ✶



NVIDIA SHIELD



Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

Placeres culpables

En el periodismo de videojuegos veces te encuentras con dilema ético: un título "regulero", que sabes que no merece una nota muy alta, pero te resulta muy divertido. Esta vez me ha ocurrido con *Zombie Army Trilogy*, una "gamberrada" de Rebellion que se basa en las mecánicas de la saga *Sniper Elite*, pero con muertos vivientes en lugar de los tradicionales soldados enemigos.

A primera vista, el juego es soso. Sin embargo, la posibilidad de hacer el disparo perfecto me ha obsesionado. Ahora lo que me cuesta es reconocer que es repetitivo, poco espectacular, con un argumento simplón....


ZOMBIE ARMY TRILOGY no es un gran juego, pero sabe cómo engancharnos.

y que sin embargo, me encanta (y hasta me ha hecho llevarme algún susto). Es un juego que he recomendado a amigos cercanos, pero aclarándoles que no era bueno... y eso es complicado.

Me pasó algo parecido con las primeras entregas de la saga *Conflict* y con *Battle Engine Aquila*. Al final, esto es parte de la grandeza de los videojuegos: para resultar divertido no hace falta ser un triple AAA de presupuesto desorbitado. También hay juegos "menores" que nos encantan. Seguro que tenéis guardado en algún lugar de vuestra memoria ese cartucho que os regalaron de pequeños, que a lo mejor no se había llevado las notas más altas, pero con el que lo pasasteis tan bien durante tanto tiempo.



EN ALGUNOS GOLPES debemos liarnos a tiros mientras otro jugador se pone a los mandos del helicóptero. ¡Hay que cooperar!

LANZAMIENTO PS4 - XBOX ONE - PS3 - XBOX 360 - PC

El atraco del siglo, mejor en compañía

Tras una buena temporada haciéndose de rogar, los golpes han llegado por fin a GTA Online con cinco misiones cooperativas en las que demostrar nuestra habilidad como atracadores y, de paso, sacar una buena tajada...

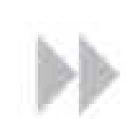
Los golpes fueron una de las características más destacadas del modo historia de *GTA V*, de ahí que los jugadores se preguntasen constantemente cuándo implementaría Rockstar esta función en la vertiente online del título, *GTA Online*. Finalmente, tras varios retrasos y una espera de más de un año, el pasado 10 de marzo y previa instalación de una actualización de 4,7 GB en las versiones para PS4 y Xbox One, y de 1,2 en las de PS3 y Xbox 360, todo el mundo pudo disfrutar ¡al fin! de los atracos online.

En total se han añadido cinco golpes ,que varían en número de jugadores (entre dos y cuatro), dificultad, desarrollo y recompensas, y a los que se puede acceder una vez alcancemos el nivel 12 y nos hagamos con una propiedad de lujo, o si otro jugador nos invita a participar. Nuestra casa contará ahora con una sala desde la que planificar el atraco, donde podemos asignar distintos roles a cada jugador dependiendo de los objetivos que requiera la misión.

En cuanto descarguemos la actualización, y si cumplimos estos requisitos, Lester (el informático que nos ayudaba durante la aventura principal) se pondrá en contacto con nosotros para informarnos de que ciertos "trabajitos" ya están disponibles, y se encargará de guiar nuestros pasos.

LOS GOLPES DE MAYOR NIVEL SUPONEN UN AUTÉNTICO RETO

Cada golpe agrupa una serie de misiones independientes, generalmente varias de preparación y una final en la que se desarrolla el golpe en sí, y en muchas de ellas volveremos a ver las caras de viejos conocidos de *GTA V*. La colaboración entre los miembros del grupo es esencial para llevar a buen puerto el atraco, pues la muerte de cualquiera de los jugadores significa un fracaso directo y nos obliga a empezar desde el principio. Además, y por si fuera poco, la actualización también añade nuevas armas, trajes y vehículos a *GTA Online*. *







TAN IMPORTANTE COMO ATRACAR... es trazar un buen plan de huida. La mayoría de golpes termina con una persecución vertiginosa, con la policía y el ejército pisándonos los talones...



HAY DISTINTOS ATUENDOS a elegir dependiendo del golpe y, por supuesto, ¡las máscaras son obligatorias!



EL LÍDER DEL GOLPE se lleva mayor tajada que el resto, pero también ha de poner de su bolsillo...



Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

Los ganadores silenciosos

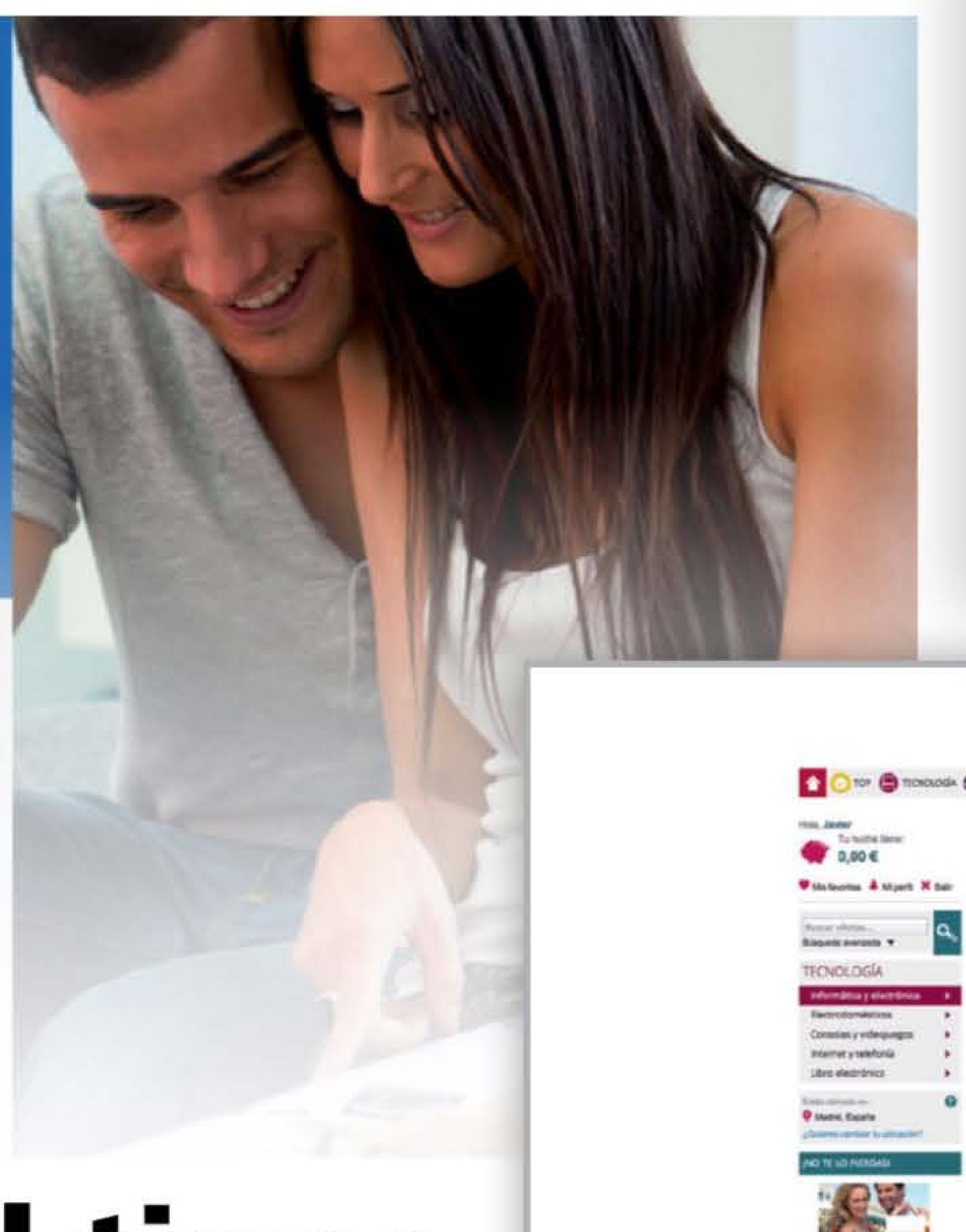
Pues nada, *Uncharted 4* se ha retrasado. Y *The Order* ha funcionado regular. Y otros tantos están teniendo problemas en el juego online... Vamos, que no nos faltan los juegos de primera línea, pero raro es el que se libra de alguna polémica últimamente. Quizá es que cada vez somos más críticos o quizá es que los desarrollos se están volviendo demasiado precipitados...

Por eso, mientras los grandes hacen ruido para bien y para mal, es reconfortante comprobar cómo otros títulos, pequeños en su fachada pero enormes en su espíritu, conquistan sus parcelas particulares en el mercado. Hablo, claro, de los juegos "indies", que cada vez están más en boca de todos y, casi, casi, se convierten en los abanderados de las consolas en las que aparecen.



ORI AND THE BLIND FOREST, un rayo de luz en la oscuridad. ¡Qué poético!

El "milagro" comercial de *Minecraft* es de sobra conocido por todos, pero últimamente han llegado otros juegos que han conseguido lo imposible: cosechar alabanzas por parte de todos. Tal es el caso de *Ori and the Blind Forest*. ¿Estarán errando el tiro las grandes compañías y toca volver a las raíces? Quizá se trate de que, hartos de superproducciones, vemos con ojos benévolos los juegos independientes. Pero que dan buen rollo es algo evidente. ¿Acabará Miyamoto haciendo juegos de este estilo? El tiempo lo dirá...





¡Tu fidelidad tiene aún más premio!

Si eres suscriptor de Hobby Consolas, ahora puedes beneficiarte de un montón de descuentos en tus compras de videojuegos, comida a domicilio, viajes y ¡hasta coches!

Desde ahora todos los miembros del **Club OZIO** tienen acceso a un montón de ventajas, que incluyen importantes descuentos en tiendas físicas y online, como Fnac, Zavvi, Pixmanía, Sony Store, restaurantes, concesionarios y hasta servicios jurídicos.

Recuerda que para pertenecer al Club Ozio sólo tienes que ser suscriptor de la edición en papel de alguna de nuestras revistas, Hobby Consolas incluida, claro. Con tu número de suscriptor debes entrar y registrarte en **http://ozio.contigomas.com**. Desde ese momento podrás acceder a más de 400 ofertas de todo tipo. Basta con que selecciones la categoría que te interesa (tecnología, motor, videojuegos, viajes, restaurantes, hogar o boutique) para encontrar lo que buscabas. Seguro que hay alguna oferta que te interese, ya que entre las 500 empresas que ofrecen descuentos y ofertas exclusivas para **OZIO** se encuentran Booking.com, Philips, Atrápalo.com, Telepizza, Decathlon, Cepsa, SuperCor, ToysRus, Rakuten.es...

Para que todo sea más fácil, podrás realizar tus compras por Internet. En algunos casos se te descontará la oferta directamente del precio y en otros se te reintegrará en tu cuenta. También podrás comprar en tiendas físicas (la plataforma te permite buscar las ofertas más cercanas a tu ubicación), presentando el PDF que se generará y que podrás imprimir o mostrar en el móvil. Y algunas marcas te permitirán realizar compras directamente por teléfono. Además, también es posible acceder a través de una aplicación gratuita para iOS y Android llamada "Club de Benefits". Y por si fuera poco, regularmente se activarán sorteos y promociones para todos los miembros.

Si ya eres suscriptor, no te olvides de echar un vistazo a las ofertas. Y si aún no lo eres, piénsatelo: las revistas salen más baratas, te las llevan a casa y entras a formar parte del Club Ozio... ¡todo son ventajas!

EN OZIO, 500 EMPRESAS OFRECEN DESCUENTOS Y OFERTAS EXCLUSIVAS



LA PLATAFORMA te permite buscar las ofertas más cercanas a tu ubicación y filtrar según tus necesidades.

PUEDES COMPRAR JUEGOS y consolas con descuento, pero también viajes, coches y ropa...



ACCEDE TAMBIÉN DESDE TU MÓVIL

Si estás fuera de casa, también puedes beneficiarte de las ofertas de OZIO, ya que puedes descargarte gratis a tu smartphone la aplicación "Club de Benefits". Basta con que la vincules con tu cuenta para disfrutar de las mismas ventajas que desde la web, incluida la geolocalización.





Estos auriculares también para ti

Si quieres recibir todos los meses la revista en tu casa, puedes beneficiarte de nuestra oferta de suscripción que incluye 12 números de Hobby Consolas y unos headset Bluetooth de Energy System por 39 euros, gasto de envío incluidos.

Además, recuerda que todos los suscriptores de la edición física de nuestra revista reciben gratis la edición digital en Kiosko y Más y pueden beneficiarse de todas las ventajas de pertenecer al Club Ozio.

Suscríbete aquí: http://store.axelspringer.es







COMICFAN

llega al Parque de Atracciones de Madrid

Si eres un fan del cómic, manga, videojuegos y series de ciencia ficción, no puedes faltar a tu cita en el mes de abril en ComicFan, la nueva experiencia del Parque de Atracciones de Madrid.

·TALLERES
·EXPOSICIONES
·MERCHANDISING
·ESPECTÁCULOS
·ENCUENTROS CON AUTORES

Compra con antelación

Todos los espectáculos, actividades y espacios de ComicFan serán de acceso gratuito con la entrada al Parque de Atracciones de Madrid o con Pase Anual. Compra ya tu entrada online para uno de los días de ComicFan. Desde la página web del Parque de Atracciones de Madrid puedes comprar tu entrada de forma anticipada lo que, además de evitarte colas y esperas, te permitirá disfrutar de grandes ofertas. Consulta condiciones y toda la información que necesites en: www.parquedeatracciones.es

Como todas las primaveras, el Parque de Atracciones de Madrid, uno de los parques más importantes de Europa, presenta novedades en sus instalaciones. A las míticas atracciones como La Lanzadera, el Top Spin, el Tifón, la Máquina o Los Rápidos; se le une este mes de abril el ComicFan, que llega a Madrid para convertirse en una referencia del sector de las convenciones y salones del cómic.

Este espacio nace de la colaboración del Parque de Atracciones con Generación X, la mayor cadena de tiendas de cómics y juegos en España, con más de 20 tiendas en donde se distribuyen los cómics de las principales editoriales y los juegos de las marcas más exitosas.

Siéntete parte de la acción

Los visitantes de la ComicFan vivirán en primera persona historias fantásticas, sintiéndose parte de la acción. Para ello se

PARQUE DE ATRACCIONES
M A D R I D

van a organizar una serie de actividades relacionadas con el noveno arte sobre todo en sus vertientes fantástica y superheroica:

- **Exposiciones temáticas** dedicadas al mundo del cómic y el coleccionismo donde se mostrarán piezas que expongan la historia y la belleza del mundo de la fantasía y las viñetas, como por ejemplo "Mil Universos de Fantasía", dedicada a repasar la historia del género fantástico desde el Cónan de Robert E. Howard, pasando por la increíble saga de El Señor de los Anillos, del maestro Tolkien, hasta la moderna fantasía de Juego de Tronos, de George R.R. Martin.
  Figuras, estatuas a tamaño real, replicas de armas y merchandising, incluyendo piezas de coleccionismo raramente vistas dispuestas de manera espectacular en el entorno del "Palenque", para disfrute de todo el público asistente.
- **Espectáculos de animación** para toda la familia. ¿Y si los personajes salieran de las viñetas y rodearan a todos los presentes? ¿Y si los fans pudieran vivir en primera persona esas historias que tantas veces han leído? Todo esto será posible en ComicFan, en los espectáculos de animación, como el de Orcos y goblins en donde los fans serán testigos de la batalla entre docenas de orcos y elfos.
- **Talleres.** Otra de las actividades previstas para ComicFan serán los diversos talleres en los que los asistentes tendrán la oportunidad de maquillarse como los superhéroes, aprender a dibujar viñetas y a escribir en élfico.

Pero además de todo lo expuesto podremos encontrar: sesiones de firmas de autores relevantes y actores de películas y series, exhibición de combates de ring entre personajes representativos de los distintos géneros del cómic, un espacio para los fans, además de demostraciones de juegos de tablero y videojuegos relacionados con el cómic.

¡Apunta la fecha en tu calendario!

Los tres últimos fines de semana de abril (11-12, 18-19 y 25-26) ven al Parque de Atracciones de Madrid a vivir ComicFan.

ComicFan llega con aspiración de ser una cita anual, no te pierdas la primera edición del gran evento para fans de Madrid.



¡Ya estamos montando ComicFan!

Os vamos adelantando cómo estamos trabajando en la tematización. Estas imágenes revelan el proceso de fabricación de algunas máscaras.

¿Cómo participar en ComicFan?

Sigue las redes sociales del Parque de Atracciones de Madrid para ser el primero en enterarte de todas las novedades de ComicFan. Se irán anunciando las actividades, exposiciones y autores invitados.

También habrá concursos para poder venir gratis al Parque de Atracciones durante los fines de semana en los que se celebra ComicFan.

por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS4 y PS3 ■ Rol ■ Atlus ■ Lanzamiento: **2015 (Japón)**

UN NUEVO CURSO, MUCHO MÁS OSCURO

PERSONA 5

Una de las sagas J-RPG más queridas por los nipones, la serie *Persona* de Atlus, ya ha levantado el telón sobre la siguiente entrega, en la que van cambiar muchas cosas...





■ **JUNTO A DRAGON QUEST Y FINAL FANTASY, HAY UNA SAGA** que también ocupa un hueco especial en el corazón de los nipones: *Persona*. Nacida como un spin-off de *Shin-Megami Tensei*, esta serie tiene sus propias peculiaridades. La más importante es que está protagonizada por estudiantes (que varían de unos juegos a otros), que por la noche o en circunstancias especiales, como los días de lluvia, se convierten en héroes para salvar el mundo. Todo, bajo una filosófica reflexión sobre el ser humano y los problemas de su psique.

Persona 5 seguirá este esquema y nos pondrá en la piel de un joven de bachillerato, quien junto a dos amigos y una criatura con forma de gato llamada Morgana, intentará liberarse de las cadenas que lo atenazan. Sus creadores no quieren desvelar mucho sobre la trama, pero el protagonista, un joven aparentemente normal, tiene un serio problema que, si no corrige, le afectará en el futuro. Aparte de este detalle, el juego intentará recrear la parte más oscura de la sociedad (se ambientará en Tokio y contará con zonas como Shibuya), y enviar un mensaje para aquellos que tienen dificultades con su día a día, como los jóvenes que no ven claro su futuro.

A la hora de jugar, se mezclarán elementos nuevos con otros clásicos de la serie, como atender a clases de día, la importancia del clima o las relaciones con otros personajes, sin olvidar los combates por turnos -que volverán revisados- o el propio regreso de las Personas o manifestaciones de la psique.

→ **LAS MÁSCARAS, EL SIGILO Y EL ROBO** serán una parte fundamental del juego, ya que por las noches, aparentemente, tendremos que colarnos en todo tipo de lugares para robar un objeto específico. Podremos parapetarnos, saltar, esquivar a los enemigos... aunque las razones no han sido desveladas. Lo que sí está claro es que *P5* llegará a PS4 y PS3 este año, y promete traer consigo el mejor J-RPG.



PERSONA 5 se ambientará en una gran ciudad, Tokio, y nos permitirá visitar lugares muy famosos como Shibuya.

LA VIDA DE ESTUDIANTE seguirá teniendo mucho peso. Volverá el calendario, el mapa climatológico, los lazos con amistades...

COMO BUEN J-RPG no faltarán opciones como equipar armas (hasta de larga distancia) y accesorios, combates por turnos...

EL AÑO DE PERSONA

Persona 5 no va a ser el único juego basado en la serie que veremos este año. Antes llegará *Persona Dancing All Night*, un juego de baile para Vita que exprimirá la espectacular banda sonora de anteriores entregas (junto a temas nuevos). Este lanzamiento, además, contará con una edición limitada que incluye un Blu-Ray con un OVA de animación que adelantará detalles de *P5*...





aquí Tokio



→¡"Vitales" saludos nipones! Mientras que en Europa y EE.UU muchos dicen que Vita está muerta, el chorreo de nuevos anuncios no para en Japón. El último, *Song of Memories*, es un "gal game" protagonizado por las chicas que aparecen en el juego de móvil *Dream 4 You*. Una aventurilla con toques de rol, duelos por turnos...



→PS4 sigue siendo especial. Al menos en sus ediciones. Este mes se han anunciado unas cuantas nuevas, entre las que destaca la de *One Piece Pirate Warriors 3* (con Luffy y otros miembros de la banda sombrero de paja) o la de *Metal Gear Solid V*, con un intenso color rojo, por mencionar un par.

→Goku prepara su mejor Kamehameha en 3DS. Bandai Namco lanzará en verano en Japón el que puede ser el mejor juego de lucha de Dragon Ball Z. *Extreme Butouden* para 3DS es obra de Arc System Works (*Guilty Gear*, etc.) y contará con 100 personajes, movimientos finales, personajes de apoyo como Bulma o Chichi, combates por equipos...



aquíTokio





→Project Scissors ya es *Nightcry*. Hace un par de meses os contamos que el creador de Clock Tower está preparando un nuevo juego de terror de temática similar. Pues bien, se llamará *Nightcry*, se desarrollará en un barco y ha conseguido la financiación para desarroollar la versión de PC. Del resto de versiones (PS4, Xbox One, etc.) el futuro dirá...



→*Deception IV* se pasa al mundo "moderno". La serie *Kagero* o (*Deception* en Occidente), en la que debemos capturar a un enemigo usando trampas de todo tipo, va a dar un alocado giro al presentar escenarios y trampas más acordes al mundo real actual. Sirva como ejemplo un gimnasio, donde podremos utilizar trampolines, canastas y otros elementos para dañar al oponente. Hilarante.



→Así es el heredero del clásico *Monster World*. Creado como una sub-saga de *Wonder Boy*, *Monster World* fueron varios plataformas 2D cuya filosofía regresa ahora de la mano de Game Atelier y su creador original. En *Monster Boy* podremos transformarnos en 4 criaturas con habilidades distintas para vencer jefes, conseguir nuevo equipo...

El blog de Kagotani

De vuelta a lo "Basic-o"

Estos días estoy invirtiendo un montón de tiempo en un software de 3DS. Se llama PuchiKon 3 (creo que Smile Basic en Occidente). Es un aplicación del lenguaje Basic que te permite escribir (o crear) programas. Es muy potente (para ser Basic) y permite algunas funciones increíbles, incluso 3D. Para alguien que empezó con los primitivos microordenadores, Basic era el lenguaje que te permitía crear juegos en una época donde, más allá de los salones recreativos, había pocos. Solía hacer muchos y me resulta muy divertido volver a Basic (aunque he olvidado mucho). Como dato, los japoneses siempre han tenido un amor especial por este lenguaje, en parte porque muchas consolas ofrecían alguna vía para programar en Basic. Sega tuvo incluso una disquetera para Saturn o Dreamcast que se vendía junto a su paquete de Basic. Nintendo añadió un teclado y un cassette a Famicom. Hoy, Basic ha desaparecido en virtud de los más modernos y potentes Unity o Unreal 4, por citar dos.



« MUCHOS SUEÑAN CON HACER JUEGOS, PERO "PIERDEN SU TIEMPO" JUGANDO CON ELLOS »

Dado que solía invertir muchísimo tiempo trabajando en Basic en mis años de juventud, sentí la imperiosa necesidad de comprar PuchiKon 3 en la eShop de Nintendo para trastear con él. Desearía que Nintendo hubiera permitido a la compañía que ha desarrollado el software que los usuarios pudieran conectar un teclado a 3DS, porque sería bastante más cómodo. Eso sí, mientras reaprendo el lenguaje, mis pretensiones permanecen bastante bajas por el momento...

Si puedo hacer algún juego tipo *Breakout*, seré feliz. Entonces, me plantearé hacer shooters como solía hacer antaño. Y esto me ha llevado a pensar que, hoy en día, hay muchas buenas formas de hacer tus propios juegos, y eso es alucinante. Es barato y no requiere tener hardware de testeo más allá de la consola, tablet o smartphone que ya posees. Así que diría, ¿por qué esperar? ¿Por que no ir a por ello ahora mismo y descargar (algunos son gratuitos) esos software y acceder a las toneladas de código fuente y cursos para aprender? Si pudiera, le diría a mi yo joven del pasado que en el futuro habrá muchas y muy buenas herramientas gratis, y me hubiera esforzado más para estar listo cuando ese momento llegara.

El hecho es que muy pocos lo están haciendo. Muchos sueñan con hacer juegos, pero pierden su tiempo jugando con ellos. No hablaré aquí de cómo es trabajar en la industria, pero sí de algo que comentaba con mis amigos de Japón, al hilo del lanzamiento de *Dragon Quest Heroes*. Recordábamos cómo nació la saga y cómo empezaron muchos en esta industria. Todos recordábamos los concursos de creación, no esas GameJams sin sentido, en los que imaginabas, escribías y presentabas un proyecto, a veces hasta con demo. *Dragon Quest* nació así. La sensación de que la industria no da estas oportunidades está ahí, y es algo que habría corregir para que nuevos *DQ* puedan florecer.



TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!












LANZAMIENTO EN VERSIONES PS3 Y XBOX 360 JUNIO 2015

GAME



MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES



Después de más de más de 8 años en desarrollo, por fin hemos jugado a *Episode Duscae*, la demo del *Final Fantasy* más transgresor en la historia de la saga.

FINAL



■ PS4 - Xbox One ■ Square Enix ■ Demo ya disponible

FANTASY XV
EPISODE DUSCAE

Final Fantasy XV está haciendo correr ríos de tinta en el mundillo. Tanto es así, que no tenemos muy claro si en realidad la demo del juego, el episodio *Duscae*, llega como extra al comprar *Final Fantasy Type-0 HD* o si el remake de PSP llega como recompensa por adquirir la demo de *Final Fantasy XV*. Sea como fuere, parece que el nuevo rumbo que está tomando la saga no deja a nadie indiferente. Por un lado están los que se sienten traicionados por el cambio, pero mientras cada vez hay más gente que ve con buenos ojos esta nueva entrega. Para salir de dudas nos hemos ido a las oficinas de Koch Media, en donde pudimos jugar a la demo una hora.

→ **NOCTIS ES EL PROTAGONISTA** de la demo, y el único personaje que podremos controlar (sí, también en la versión final del juego). Noctis es, además de un tío con un nombre y un peinado guays, el príncipe heredero al trono de Lucis, la única nación del universo de *FF XV* que aún cuenta con la protección de un cristal, lo que le permite tener una avanzada tecnología y usar la magia. El resto de naciones: Accordo, Niflheim, Solheim y Tenebrae han perdido sus cristales y han regresado a una especie de era medieval,



FINAL FANTASY XV EPISODE DUSCAE será la entrega más abierta y orientada a la acción en toda la historia de la saga.

de la que quieren salir aunque sea por las malas. Por eso, Lucis es invadida por Niflheim y nuestro héroe huye del país protegido por sus tres mejores amigos: Prompto, Gladiolus e Ignis (también portadores de un peinado chachi).

El escenario de la demo, Duscae, es un bello paraje de verdes praderas, bosques y peligrosa fauna. Nos encontramos aquí porque nuestro coche (ése que conduciremos a nuestro aire en la versión final) nos ha dejado "tirados" y debemos reunir 25.000 guiles para repararlo. Para lograrlo, nuestro grupo de héroes tendrá que cobrarse la recompensa que han puesto en la zona a la cabeza de un bégimo gigante. El escenario de Duscae tiene un tamaño bastante imponente, aunque en Square Enix aseguran que el juego final será unas 15 ó 20 veces más grande que lo que veremos en la demo. La sensación que nos ha dado, para que os hagáis una idea, ha sido muy parecida a la de deambular por Gran Paals en *Final Fantasy XIII*. Aunque la demo será un pequeño aperitivo y sólo pudimos jugar una hora, nos ha quedado claro el gran cambio que supondrá esta nueva entrega.

VISTA LA DEMO, ESTÁ CLARO QUE FF XV SERÁ UNA ENTREGA MUY ROMPEDORA

→ **LA EXPLORACIÓN SE PARECERÁ MÁS A LA DE UNA AVENTURA** al uso que al "pasillerismo" y simplicidad que estamos acostumbrados a ver en la saga. Podremos esprintar para huir de los enemigos, saltar, esquivar obstáculos en plan parkour e incluso Square Enix está pensando en incluir la posibilidad de

COMBATES EN TIEMPO REAL

La época de los combates por turnos ha llegado a su fin. Aquí lo que se lleva son los frenéticos combates en tiempo real.



BLOQUEOS. Pulsando el botón de bloqueo en el momento oportuno dejaremos a nuestro rival desprotegido e incluso alguno de nuestros colegas se podrá unir al combo.



ATAQUES ESPECIALES. Con la cruceta podemos escoger qué ataque especial hacer de los tres disponibles en la demo. Seguro que habrá muchos más en *FF XV*.



ESPADA FANTASMA. Dependiendo de la dirección que pulsemos al atacar, nuestra espada se transformará en otras armas con las que adaptarnos a cada tipo de enemigo.





LA HABILIDAD LUX nos permitirá lanzar nuestra espada y clavarla en enemigos y superficies, a donde nos teletransportaremos.



EN LA TIENDAS podremos comprar ingredientes para luego preparar jugosas comilonas para el grupo.

nadar en la versión final. Las pequeñas montañas y otros obstáculos que en anteriores entregas hubieran servido como muro invisible para acotar el mapeado, aquí serán totalmente explorables. Una novedad que nos ha enamorado es la posibilidad de montar campamentos que, además de servirnos como puntos de viaje rápido, utilizaremos para descansar, charlar y hasta para cocinar comidas que nos reportarán mejoras durante un tiempo limitado.

➔**LOS COMBATES, EN TIEMPO REAL,** serán muy parecidos a los de *Kingdom Hearts*, aunque mucho más espectaculares. Manteniendo un botón pulsado esquivaremos ataques, lo que irá gastando nuestros PM (puntos de magia) cada vez que nos zafemos de algún ataque. Si nos quedamos sin PM entraremos en una especie de pájara que nos impedirá realizar ninguna acción de ataque o defensa. También podremos bloquear los ataques rivales con nuestra espada si pulsamos un botón en el momento adecuado, lo que dejará a nuestro enemigo desprotegido y entregado para recibir nuestros ataques. Obviamente, no habrá transición entre exploración y combates, y veremos a los enemigos deambulando por los escenarios.

Podremos realizar ataques normales con nuestra espada y soltar un ataque especial, que escogeremos en mitad de las batallas entre tres opciones: ataque giratorio, drenador y un salto con golpe de caída. Además, gracias a la habilidad Lux, lanzaremos nuestra espada hacia distintas superficies y enemigos, teletransportándonos hasta donde haya quedado clavada. Esto nos servirá para salir del meollo de un combate y recuperarnos, o para perseguir a un rival que trata de escapar lanzándonos a por él mientras corre, por ejemplo. Pero

FANTASÍA DE MUNDO ABIERTO

FINAL FANTASY XV promete convertirse en la entrega más abierta y con más libertad de exploración. En la demo no estaba disponible el famoso coche, pero el escenario era realmente grande e incluso podíamos ascender a saltos por pequeñas montañas, como en *Skyrim*. Además, habrá decenas de tareas secundarias y mazmorras esperándonos.





LOS COMBATES EN TIEMPO REAL nos obligan a medir los tiempos, el ritmo y realizar cada acción en el momento oportuno.



EL ESPECTÁCULO GRÁFICO será contante aunque, gracias a los efectos de partículas, la noche será la mayor delicia visual.

UN MOTOR CON BRILLO PROPIO

EL PRIMER EXPONENTE DEL LUMINOUS ENGINE, el nuevo motor gráfico de Square Enix, tiene una pinta brutal. Animaciones, expresiones faciales, efectos de partículas y sobre todo iluminación rayarán a un nivel sobresaliente digno de la nueva generación. Eso sí, aún hay margen de mejora en apartados como el frame rate o las texturas.





LA AMBIENTACIÓN es muy japonesa, pero mezcla elementos típicos estadounidenses.

la cantidad de opciones en ataque no acabará ahí. Podremos fijar un blanco y nuestra espada fantasma transformará nuestro arma en otras distintas dependiendo de la dirección en la que pulsemos al atacar. Y todo esto sin contar con que en la demo no están disponibles ni los hechizos ni las invocaciones.

Nuestros héroes, además, no caerán en combate hasta que no lo haga todo el grupo. Tras quedar noqueados podremos movernos para encontrar a alguien que nos reanime o incluso abrir el menú para tomarnos una poción. Al terminar cada combate recibiremos una cantidad de experiencia que dependerá del tiempo invertido y de factores como realizar bloqueos, por ejemplo.

→EL APARTADO GRÁFICO SERÁ ESPECTACULAR, pese a los bajones en el frame rate que pudimos ver en la demo. Puede que algunas texturas no sean las más realistas que hemos visto, pero el Luminous Engine hace un excelente trabajo. Las animaciones son sencillamente soberbias, con unos movimientos tremendamente fluidos y que siempre se adaptan al entorno que nos rodea. El nivel de detalle será brutal. Nos acercamos a la orilla de un lago a la carrera y nos quedamos flipando con el efecto de las gotas salpicadas por nuestras pisadas. La iluminación es, quizás, el aspecto que más nos ha impresionado. La noche nos sorprenderá si nos quedamos enfrascados en alguna pelea demasiado tiempo. Si durante el día los efectos de partículas ya son para quitarse el sombrero, de noche es un verdadero espectáculo. Nuestros héroes irán equipados con linternas que iluminarán los escenarios y enemigos en tiempo real. El espectáculo de chispas, partículas y efectos de todo tipo que inundará la pantalla será simplemente apabullan-



te. El nivel de detalle en los escenarios también nos ha dejado boquiabiertos. Árboles, arbustos, hierba, formaciones rocosas y demás elementos naturales tendrán un aspecto imponente, aunque nos han sorprendido más aún los interiores, como la gasolinera (quizás porque estamos más acostumbrados a ver paisajes naturales detallados que interiores hechos con el mismo mimo).

➔ **AÚN QUEDA MUCHO PARA LA VERSIÓN FINAL,** pero la demo nos ha dejado sentimientos encontrados. Por un lado estábamos deseando que *Final Fantasy* ganase en libertad de exploración y el apartado gráfico tiene una pinta espectacular (y aún puede mejorar de cara a su lanzamiento) pero por otro nos ha parecido que las m,isiones quizás sean demasiado repetitivas. Además, el hecho de no contar con todas las opciones de combate, como los hechizos y las invocaciones nos impide determinar si las luchas terminan de convencernos. Desde luego, la demo le va a venir de perlas a Square Enix para valorar todos estos aspectos y muchos otros de cara a mejorar la experiencia para el juego final. Al menos, cuando podamos exprimirla a tope, seguro que despejamos muchas de estas dudas. ■

AÚN NO HEMOS EXPRIMIDO AL MÁXIMO EL EPISODIO DUSCAE Y YA QUEREMOS MÁS FF XV



EN LOS CAMPAMENTOS podremos descansar, charlar, subir de nivel y preparar las comidas.

FABULA NOVA CRYSTALLIS, TRANSFORMANDO LA SAGA

Esta serie de juegos inspirados en un mismo universo ha supuesto un cambio lento pero firme en el modo de jugar a *Final Fantasy*.



FINAL FANTASY XIII. Supuso un cambio notable, con unos combates más orientados a la acción y un desarrollo mucho más "pasillero" y guiado que en pasadas entregas.



FINAL FANTASY XIII-2. Igual de "pasillero" que el anterior, aunque con la posibilidad de cazar monstruos y usarlos en combate, lo que ampliaba bastante las opciones de lucha.



LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII. Un experimento jugable que mezclaba viajes en el tiempo, universos paralelos y combates aún más cercanos a la acción pura.



FINAL FANTASY TYPE-0 HD. El spin-off en discordia es menos ambicioso que las entregas numeradas, pero incluye detalles que le hacen brillar con luz propia. Análisis en pág. 64.



UN DUELO MÁS ALLÁ DE LA REALIDAD

La realidad virtual ha pasado de ser una quimera a un campo de batalla en el que unos cuantos fabricantes quieren hacerse un hueco. Repasamos su actual situación.

En septiembre de 2012, la realidad virtual anunció su "segundo advenimiento" tras la exitosa campaña de Oculus Rift en Kickstarter. La primera tentativa, a principios de los 90, terminó en estrepitoso fracaso porque la tecnología de la época no era suficiente. Con esa barrera superada, y siguiendo el ejemplo de Oculus Rift, cada vez más compañías han anunciado que trabajan en este campo, desde colosos como Sony o Valve, a compañías especializadas en hardware como Razer. Una explosión que en apenas dos años y medio ha facilitado que, de momento, ya se hayan anunciado más de 6 visores distintos, tanto para PC, como para consola o smartphones.

→ESTE NUEVO "BOOM" DE LA REALIDAD VIRTUAL trae de la mano una serie de nuevos problemas. Algunos, de carácter físico (como los mareos al jugar), parece que ya se están solucionando. Otros recuerdan a la "reciente" lucha entre el Blu-Ray y el HD-DVD, y es que no hay una "unificación" del formato y parece que cada juego tendrá que adaptarse a las especificaciones de cada fabricante. Y ahí, no todos tienen el mismo peso. En plataformas cerradas como PlayStation no hay problema, pero en PC, Valve y su recién anunciado modelo pueden desbancar al pionero, a Oculus Rift. Hay un espíritu más colaborativo, de compartir avances, pero lo cierto es que quedan muchas incógnitas en el aire y no se van a despejar hasta que salgan los primeros modelos. Para ir abriendo boca, repasamos todos los que se han anunciado... ■

PROJECT MORPHEUS

La RV en consola se va al 2016

Hace un año, en la Game Developers Conference de 2014, Sony presentó su visor de realidad virtual. Y para la edición de este año, Sony ha mostrado un prototipo actualizado, con mejores características. La pantalla OLED de 5,7" ofrece ahora una resolución, como la llama Sony, de 1920 x RGB x 1080 (cada píxel tiene un subpíxel RGB que mejora la calidad HD de imagen), así como una tasa de refresco de 120 hz. El campo de visión también ha aumentado a los 100º (frente a los 90º del año pasado), mientras que la latencia se ha recortado hasta los 18 ms. Cuenta con 9 sensores de posicionamiento (3 más que en el modelo anterior) y 4 nuevas demos que han calado hondo entre quienes las han probado. ¿Lo malo? Que no llegará hasta la primera mitad de 2016 y que aún no tiene nombre definitivo. ■

Vídeo

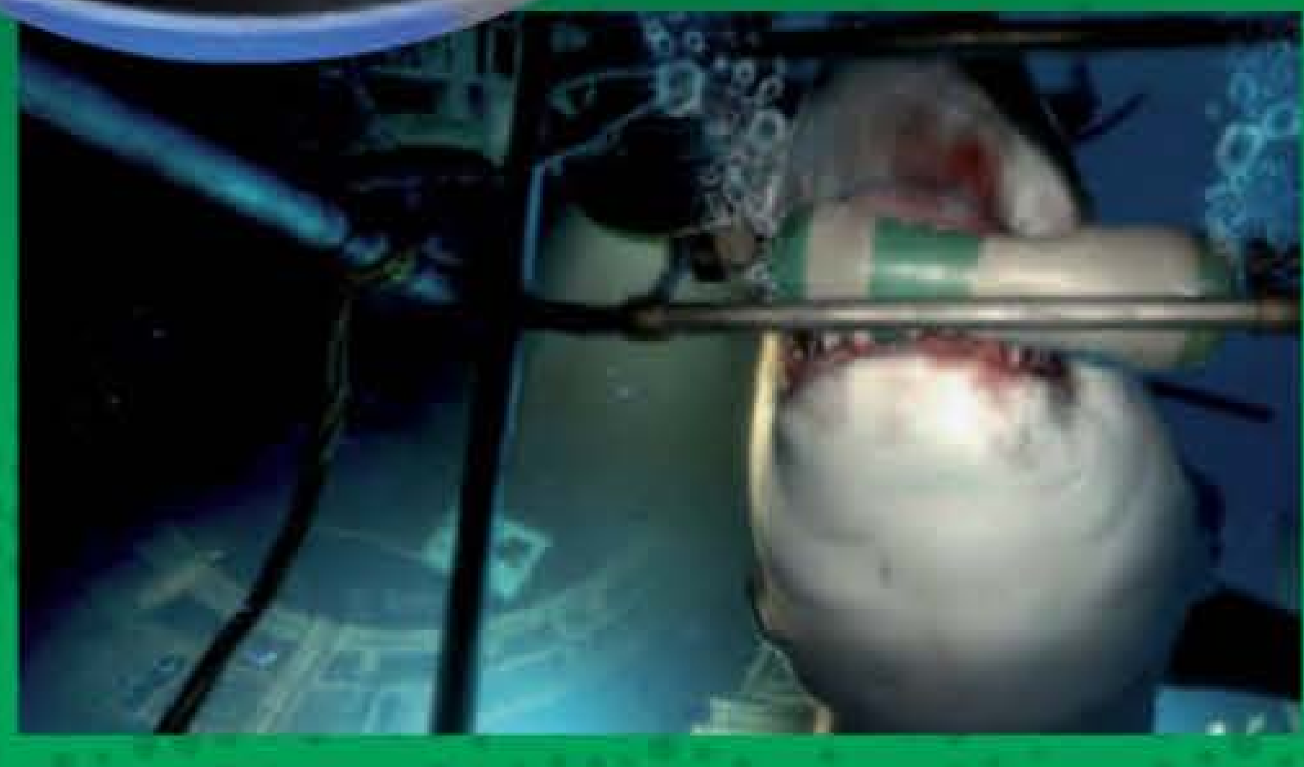
CARACTERÍSTICAS

- **LAS ESPECIFICACIONES** han mejorado respecto al anterior prototipo: pantalla OLED de 5,7", tasa de refresco de 120 hz, 100º de campo de visión...
- **LA LATENCIA** del prototipo, o el retraso en su respuesta, se ha reducido a la mitad, a 18 milisegundos, dejando una experiencia más fluida.
- **LA IMAGEN** que crea el visor es de las más nítidas y ricas en detalle, gracias al panel OLED y los subpíxeles.
- **LA TECNOLOGÍA** de Valve y HTC para el posicionamiento, que evita el "mal cuerpo", se implementará en el futuro.
- **ES MÁS CÓMODO** de llevar que el resto de visores de RV (reparte el peso muy bien) y cuenta con un botón para quitárselo rápidamente.

■ MORPHEUS VA A LLEGAR ANTES DE JULIO DE 2016 ■

NUEVAS DEMOS

En dos de ellas, Bedroom Robots y Magical Controller, aparecían los robots de The Playroom, y eran más demos técnicas que otra cosa. Lo más interesante estaba en las otras dos...



THE DEEP

Esta demo se enseñó el año pasado, pero gracias al año extra de trabajo y la mejor pantalla del visor, *The Deep* lucía mucho mejor. Eso sí, el agobio de no poder huir de las embestidas del tiburón seguía siendo igual de intenso...



THE LONDON HEIST

Es la demo que más se parece a un juego, y en ella atracamos un banco. Se maneja con dos Move, y cada uno replica las acciones de nuestros brazos para, por ejemplo, disparar una pistola con una mano, coger cargadores con la otra...

STEAMVR (HTC RE VIVE)

Valve aprieta el paso en la RV

La compañía de Gabe Newell, Valve, ha sido la última en anunciar de forma oficial su entrada en la carrera de la realidad virtual, pero va a ser la primera en lanzar un modelo comercial, a finales de 2015, adelantándose así a Oculus Rift y Project Morpheus. Para dar forma a su propuesta se ha aliado con el fabricante taiwanés HTC, con quien ha dado forma a HTC Re Vive (también conocido como SteamVR). Pero lo más importante es que será el primero en eliminar los mareos que provocan este tipo de visores gracias a su tecnología de seguimiento, que traslada nuestras acciones en el mundo real de forma perfecta y casi inmediata al mundo virtual. Esto, junto a la tecnología "scale-room", permitirá perfeccionar y agilizar aún más el seguimiento gracias a un escaneo de la habitación donde vamos a jugar. ■

CARACTERÍSTICAS

- **LAS PANTALLAS** del visor son de 5,2", con resolución 1200x1080, latencia de 22 ms, y refresco de 90 fps.
- **EL VISOR** se complementará con dos sticks inalámbricos (con gatillo y zona táctil) y dos pequeños cubos para ubicar el casco en las 3 dimensiones.
- **EL VISOR** tiene 70 sensores, es inalámbrico, y funcionará sin problemas en una sala de 4,6 metros cuadrados.
- **ADIÓS A LOS MAREOS,** o eso al menos afirma Valve.Es el primer visor en impedir que el usuario se sienta mal.
- **VALVE** va a ceder gratis la tecnología de seguimiento a los fabricantes de hardware. Sony la usará en Morpheus.



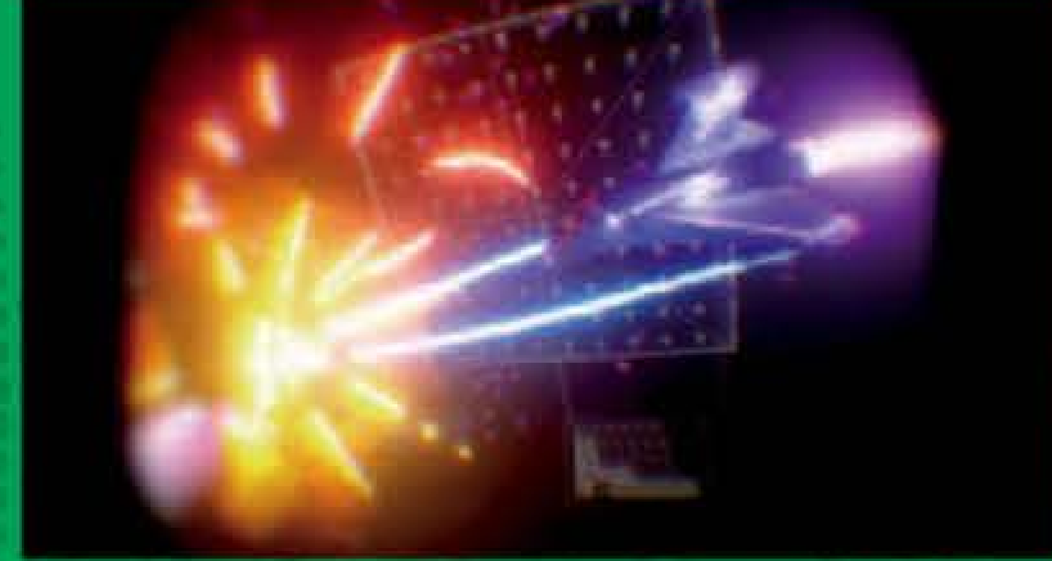
PRIMERAS DEMOS

HTC Re Vive se ha mostrado por primera vez en el Mobile World Congress, donde se pudo probar, en tandas de hasta 15 minutos, con estas demos...



THEBLU: ENCOUNTER

Allí donde Sony "asusta" con su demo del tiburón, Wemo Lab creó una experiencia más pacífica: pasear por la cubierta de un barco hundido y cruzar la mirada con una enorme ballena.



TILT BRUSH

Esta demo es en realidad una aplicación de dibujo en las 3 dimensiones, a través de un sencillo interfaz que nos permite rotar los 3 ejes, añadir efectos de luz, convertirlo en GIF, etc.



PORTAL EXPERIENCE

Fue la mejor demo, lo más parecido a un juego. En ella debíamos explorar un entorno, abrir diversos armarios e intentar reparar a Atlas y P-Body, los androides de *Portal 2.*



MICROSOFT HOLOLENS





Aumentando tu realidad

La gran mayoría de los visores apuestan por la realidad virtual y, en cierto modo, por sacarnos de nuestro mundo para meternos en otro que no existe. Pero, ¿y aquellos que no quieran evadirse hasta ese extremo? Para ellos existe una solución "intermedia", que es la que ha abrazado Microsoft. Su visor Hololens será compatible tanto con PC (y Windows 10) como con Xbox One, y se centrarán en la realidad aumentada, en lugar de la virtual, a través de hologramas. De este modo, nunca perderemos de vista el mundo que nos rodea, y sobre esta realidad el visor añadirá elementos ficticios, como por ejemplo los famosos bloques de *Minecraft* o una ventana de Skype para conversar con alguien. Elementos todos ellos interactivos, que podremos "tocar". Microsoft en un principio centró su presentación en el PC, pero Phil Spencer ya ha confirmado que los juegos y el entretenimiento serán también clave en el visor, y eso incluye Xbox One. ■

■ LA TECNOLOGÍA DE HOLOGRAMAS SERÁ LA BASE DE ESTE VISOR ■

CARACTERÍSTICAS

- **LAS LENTES** del visor son transparentes y crearán los hologramas en HD (no se sabe si 720p o 1080p).
- **EL DISEÑO FINAL** será inalámbrico, bastante ligero y ajustable para encajar en la cabeza de un adulto. Llevará sensores incorporados.
- **EL SONIDO** espacial 3D va incluido en el visor, es decir, no serán unos cascos o una solución de terceros aparte.
- **LA FECHA** de salida no se ha desvelado, pero Microsoft facilitará en breve las herramientas de desarrollo.
- **MICROSOFT** apenas ha desvelado datos técnicos reales, como el tipo de sensor que utilizará Hololens.

PRIMERAS DEMOS

En un evento en enero, Microsoft mostró por primera vez su visor, con un prototipo con cable (el producto final será inalámbrico). Esas fueron algunas de las demos...



MINECRAFT

Tras la compra de Mojang, Microsoft podría estar preparando algo relacionado con *Minecraft* para Hololens. Ver e interctuar con este cúbico mundo integrado en el nuestro podría molar...



INTEGRACIÓN

Podremos acceder a nuestras aplicaciones favoritas y actualizaciones de contactos y redes sociales con solo echar un vistazo a nuestro alrededor, en ventanas holográficas.



COMUNICACIÓN

La integración de Hololens en Windows 10 y Xbox One también nos permitirá acceder a videoconferencias con más posibilidades: dibujar diagramas, compartir información visual...

OCULUS RIFT



CARACTERÍSTICAS

- **EL TERCER PROTOTIPO** de Oculus se llama Crescent Bay y es el primero en incorporar de serie sonido espacial.
- **CRESCENT BAY** es más ligero y con mayor resolución (se rumorea que 1440p) que el anterior prototipo, conocido como Crystal Cove.
- **EL POSICIONAMIENTO** del visor ya es efectivo en 360º, gracias a los leds que se han incorporado a la parte trasera.
- **EL CAMPO DE VISIÓN** será de 110º, con una tasa de refresco de 90 fps y, por ahora, una latencia de 20 ms.
- **OCULUS RIFT** aún no tiene fecha. El primer Oculus será para móvil y, si Samsung no mueve fechas, es para 2015.

De pionero... ¿a "tercero"?

El joven Palmer Luckey y su campaña en Kickstarter para sacar adelante su visor Oculus Rift, son los verdaderos pioneros y responsables de esta nueva fiebre por la realidad virtual. Pero, desde que Facebook compró su compañía (Oculus VR), parece que su visor ha perdido algo de fuelle, más aún desde que se ha confirmado que el primer Oculus llegará este año... pero orientado al mercado de la telefonía móvil. Se rumorea que será para el Samsung Galaxy Note 5 y la nueva generación de Galaxy VR Gear, y que después se centrarán en el modelo de PC. Un modelo que siguen trabajando y puliendo, del que además han enseñado un nuevo par de demos aprovechando las nuevas gráficas y avances, que ya casi tienen el nivel de los efectos especiales de cine, pero en tiempo real. ■

NUEVAS DEMOS

En la reciente GDC (Game Developers Conference) se han visto nuevas demos para el tercer prototipo del visor Oculus Rift, que han hecho especial hincapié en el músculo técnico.



THIEF IN THE SHADOWS

Creada por WETA Digital y Epic Games, esta demo nos ponía frente a una recreación 3D de Smaug, el famoso dragón de El Hobbit, usando los efectos de la peli tal cual, gracias a las potentes tarjetas gráficas Titan X y el motor Unreal 4.



BACK TO DINOSAUR ISLAND

Crytek hizo lo propio con su potente CryEngine, y metió el miedo en el cuerpo a los que probaron su nueva y tensa demo, que nos ponía frente a un T-Rex y su nido de crías. Sus gruñidos y el sonido envolvente no ayudaban a sosegarse...

RAZER OSVR

La filosofía "abierta"

Frente a Oculus y Valve surge una tercera propuesta con una filosofía más abierta, orientada a compartir y crear juntos los avances, y que ha sido creada desde cero. Viene abanderada por el fabricante Razer, quien junto a muchas compañías del sector (Ubisoft, GearBox...) están creando las herramientas y perfeccionando el visor, que en su versión kit de desarrollo podría estar listo para este junio, a un precio de 199,99$. Entre sus características se encuentra su pantalla OLED con una resolución de 1080p, módulos frontales intercambiables para experimentar con el posicionamiento con una o más cámaras... y mucho más. ■



CARACTERÍSTICAS

- **OPEN SOURCE.** Su filosofía es dar libre acceso a motores gráficos y plugins para refinar la experiencia virtual de cara al usuario.
- **HACKER DEV KIT** es el kit que se comercializará, y contendrá piezas intercambiables para que puedas diseñar tu visor.
- **LA VARIEDAD** de plataformas es otra de sus claves. No está centrado ni en PC ni en consola, vale para todo, móviles incluidos.
- **EL PRECIO** del kit de desarrollo es de 200$, y no se sabe cuánto costará la versión final, pero es un gran comienzo.

SAMSUNG GEAR VR



La RV al asalto de la telefonía

Oculus RV ha unido fuerzas con el coloso coreano Samsung para lanzar Gear VR, un visor para Samsung Galaxy Note 4. Es el primer asalto "serio" a la realidad virtual en dispositivos móviles, con resultados bastante buenos, por ejemplo, a la hora de reproducir medios como películas o pequeños juegos. La idea es lanzar actualizaciones de estos visores a medida que Samsung lance nuevos modelos y, según la propia Oculus VR, este mismo año podríamos ver algo aún más serio en esta vía... ■

LAKENTO MVR

La propuesta española

Los fabricantes españoles tampoco han estado de brazos cruzados en esto de la realidad virtual. Víctor Ruíz, uno de los fundadores originales de Dinamic, ha creado las gafas Lakento MVR, diseñadas para albergar smartphones (entre 4 y 6.4 pulgadas) y acceder a una serie de aplicaciones compatibles, entre las que hay no solo juegos, también aplicaciones de realidad aumentada, reproductores de vídeo para hacernos sentir en un cine... El visor se vende por 60€ e incluye controles físicos, como 2 botones. ■



Suscríbete a Hobby Consolas



12 números de Hobby Consolas

+

ENERGY HEADPHONES BT5+ BLUETOOTH







Características

Auricular inalámbrico con tecnología Bluetooth® V4.0 y NFC, con la que podrás sincronizar tu auricular con tus dispositivos Bluetooth® con tan solo tocarlos. Responde tus llamadas con el micrófono integrado, dotado de cancelación de eco y ruido.

PVP recomendado: 49,95€

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso

OZIO

El club del suscriptor de Axel Springer

Si te suscribes, además, tendrás acceso al Club de Beneficios de OZIO.

Más de 500 ofertas exclusivas como éstas:



hasta 5% dcto.



6% descuento



20% descuento

¡Y así, cientos de ofertas más!

Consultar condiciones en
http://ozio.contigomas.com

* Estas ofertas pueden cambiar durante la videgncia de esta publicidad.

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 44

BATTLEFIELD HARDLINE. Tras superar la campaña individual y probar a fondo el modo online, emitimos nuestro veredicto sobre esta nueva vuelta de tuerca al clásico polis vs cacos.



PÁGINA 52

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2. El primer Survival Horror episódico se lanza en disco. ¿Merece la pena?



PÁGINA 67

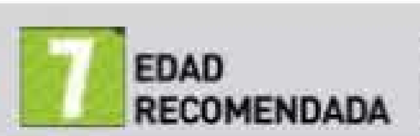
ORI AND THE BLIND FOREST. Uno de los juegos indies más esperados ya está disponible. Y es MARAVILLOSO...

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.













DISCRIMINACIÓN




Tráiler

18 ■ Shoot'em up ■ Visceral Games (Electronic Arts) ■ 1-64 jugadores ■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Corrupción en Miami y Los Ángeles

BATTLEFIELD HARDLINE



Harta de que el campo de batalla siempre estuviese lleno de soldados, EA ha decidido darles permiso a todos y sustituirlos por polis y cacos. ¿Conseguirá la ley ganarle al crimen?

■ **LA SAGA DEAD SPACE** ayudó a Visceral Games a posicionarse como uno de los estudios más importantes del enorme entramado de Electronic Arts. Por eso, ahora le ha llegado la oportunidad de trabajar con una de las IP más aclamadas de la compañía: *Battlefield*.

Hardline es un "spin off" que, si bien mantiene casi todas las señas de identidad de la serie, se aleja de la ambientación militar para poner el foco sobre otra guerra: la de las fuerzas del orden contra el crimen y la corrupción. Eso sí, el cambio de tercio no es tan exagerado como podría parecer. En la campaña sí es perfectamente apreciable, pero el multijugador, aunque tiene modos específicos que aprovechan muy bien la idea de los robos, es una extensión de lo de siempre, con hasta 64 usuarios en pantalla. Probablemente, estamos ante los atracos más multitudinarios y despreocupados de toda la historia...

→**EL MODO HISTORIA,** que dura entre seis y siete horas, nos ha sorprendido gratamente. Con un estilo muy similar al de las típicas series de televisión, como *Corrupción en Miami*, se nos pone en la piel de Nick Mendoza, un agente de policía de Miami que no sólo debe luchar contra las drogas y la delincuencia, sino también contra la falta de escrúpulos de algunos de sus compañeros de armas.

El guión no es particularmente brillante, pero el desarrollo es realmente notable. En vez de ir a lo fácil y cocinar una ensalada de tiros, Visceral ha optado por un enfoque que combina de manera muy acertada el sigilo y la acción. Si se desea, se puede ir a lo loco, pero gran parte de la gracia está





POLICÍAS Y MALEANTES miden sus fuerzas en este "spin off" de una de las sagas de disparos más aclamadas de los últimos años.



EL MOTOR GRÁFICO FROSTBITE 3 se ha convertido en el estándar de los juegos de EA, pero aquí no brilla en exceso.



EL CONTROL varía entre la campaña y el online, sobre todo por el retroceso del arma, exacerbado en el segundo caso.

Manos arriba: queda detenido

La campaña cuenta con un interesante enfoque. Al más puro estilo *Metal Gear Solid*, se puede ir con sigilo o apostar por la acción pura y dura. Si se opta por lo primero, hay que dominar mecánicas como la de tirar casquillos de bala para distraer a los enemigos y, sobre todo, las detenciones.



SACAR LA PLACA. La detención se practica acercándose a los enemigos por sorpresa, para encañonarlos y, a continuación, inmovilizarlos con las esposas.



SOSPECHOSOS. Antes de cada episodio, se muestra una lista de gente con orden de arresto. Encontrarlos y detenerlos se traduce en puntos de experto.

2



3



ANTERIORMENTE, EN HARDLINE...

La campaña se estructura en diez episodios y dura seis horas:

1. ESTILO TELEVISIVO. Si salimos de la partida, cuando la retomemos, veremos el típico recordatorio, introducido por una voz en "off".

2. NICK MENDOZA. El protagonista es un policía cubano que emigró a Miami junto a su madre. Es el único personaje al que manejamos, aunque casi siempre va acompañado por una agente llamada Khai Dao.

3. DROGAS Y CORRUPCIÓN. El guión gira en torno a una guerra por el control de un nuevo tipo de cocaína, llamado Hot Shot, un conflicto en el que se trata también el lado más oscuro de la ley, con policías que tienen sus propios intereses.

en avanzar con cuidado, como si de un *Metal Gear* se tratara, sopesando la posición de los enemigos y las rutas por las que ir.

Es fundamental la posibilidad de detener y esposar a los enemigos: podemos sacar la placa y encañonar hasta a tres enemigos a la vez. En ese sentido, a veces, la IA peca de pardilla. Quizás la mayor lástima es que no haya cooperativo, a pesar de que Nick va casi siempre acompañado. A lo largo de los diez capítulos que dura la campaña, pasamos por hoteles, mansiones en pleno Hollywood, ciénagas, un complejo de caravanas en el desierto, una pequeña isla, una carretera... Eso sí, el juego no pierde la ocasión de recordar que es un *Battlefield*, por lo que hay algunos momentos de gran acción, con tanques o caídas al vacío desde lo alto de un rascacielos.

➔EL MULTIJUGADOR, como es habitual en el género del shooter, copa la mayor parte de la experiencia. En ese sentido, hay que advertir que *Battlefield Hardline* es un juego bastante hostil incluso para el jugador medio. La coo- ▸▸



Gameplay

Guerra urbana

El multijugador se desmarca de lo que es habitual en la saga, pues está protagonizado por policías y ladrones, en vez de por ejércitos.

La tecnología más sofisticada

La policía dispone de los mejores medios, y por eso Nick Mendoza cuenta con algunos artilugios que son mano de santo para poder moverse por el entorno de la forma más segura.



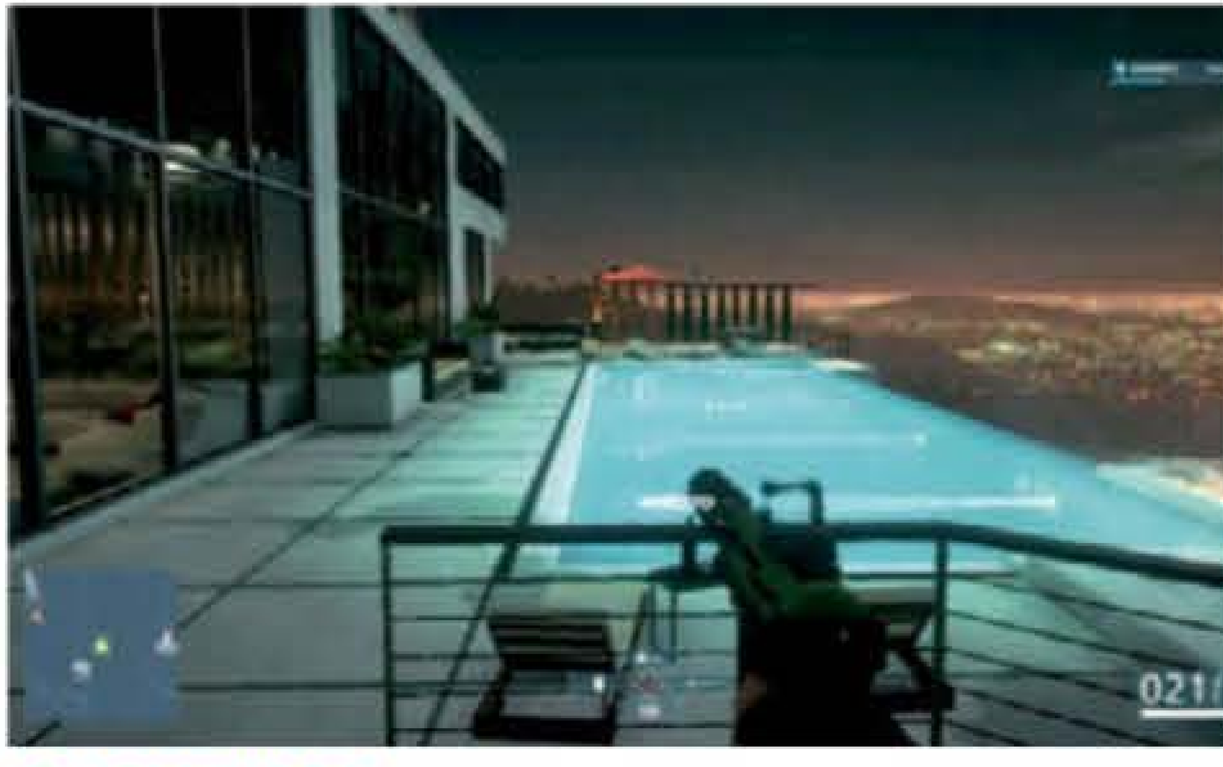
EL ESCÁNER sirve para marcar la posición de los enemigos y para analizar si pesan órdenes de arresto sobre ellos. Se usa también para encontrar pistas.



EL GANCHO DE ARPEO se usa para tirar cables a lo alto de algunas fachadas y así poder trepar por ellas para tener una mejor perspectiva del entorno.



LA TIROLINA es un añadido del gancho. En el multijugador, ambos artefactos dan mucho de sí, pero, en la campaña, están muy desaprovechados.



LOS ESCENARIOS son muy variados: edificios, mansiones, un centro comercial, un desguace, un silo de misiles...



EL NIVEL DE EXPERTO se llena con puntos de experiencia y sirve para desbloquear equipo: armas, miras, camuflajes...



HAY COLECCIONABLES en forma de pruebas dispersas por los escenarios. No son imprescindibles, pero dan detalles.



EN EL ONLINE, si noqueamos a un enemigo por la espalda, podemos interrogarlo para saber la posición de los demás.



COMO EQUIPAMIENTO DE APOYO, podemos elegir entre inyecciones, desfibriladores, máscaras de gas, ganchos, tirolinas, óxido nitroso...

Gameplay multijugador

peración con los compañeros es fundamental, y el control de las armas, que es diferente al de la campaña, puede ser bastante frustrante, con un retroceso desproporcionado que obliga a ser muy hábil. Esto ha sido siempre así en la saga, pero lo recordamos para que no pille a nadie a contrapié.

Como decíamos, esta parte del juego, contrariamente a lo que pudiera parecer, es bastante continuista. Hay policías, SWAT, fuerzas especiales, criminales y ladrones, pero, para el caso, tanto monta, pues bien podrían hacerse pasar por soldados. Ahora bien, Visceral ha introducido cinco modos de juego nuevos que aprovechan bien ese planteamiento: Atraco, Dinero sangriento, Rescate, Punto de mira y Puente. Dinero, rehenes o testigos protegidos son conceptos a los que se ha sacado lustre con acierto. También se han mantenido los típicos Duelo a muerte por equipos y Conquista.

→EN TOTAL HAY 9 MAPAS, por lo general de tamaño bastante extenso, y ambientados en buena medida en escenarios por los que pasamos en la campaña. Hay una mansión en Hollywood, el





LA LINEALIDAD es común a todos los espacios de la campaña, pero casi siempre hay varios caminos por los que avanzar, y se agradece.

■ LA CAMPAÑA APUESTA POR UN ESTILO QUE AÚNA BIEN EL SIGILO Y LA ACCIÓN ■



EL MODELADO DE LAS CARAS es competente, pero no está entre los mejores que se hayan visto. Se ha usado a actores de series reales, como Nicholas González y Kelly Hu.

Precaución, amigo conductor

Los vehículos son una seña de identidad de *Battlefield*, y Visceral no lo ha olvidado. En la campaña hay algunos momentos de conducción, ya sea para ir hasta un punto o por culpa de una persecución (a veces, vamos de copiloto disparando), pero es en el multijugador donde más destacan. El control y las físicas no están bien rematados, pero dan profundidad a las refriegas.



LOS VEHÍCULOS TERRESTRES abundan: coches, motocicletas, furgonetas, camiones... En la campaña hay una pequeña escena a bordo de un tanque.



EL HELICÓPTERO es la estrella del multijugador, pues permite ver toda la acción a vista de pájaro y acribillar al personal. El manejo es realmente difícil.



EL AEROBOTE no se prodiga mucho, pero permite atravesar zonas de agua a gran velocidad. En la historia, ayuda a superar una ciénaga llena de caimanes.

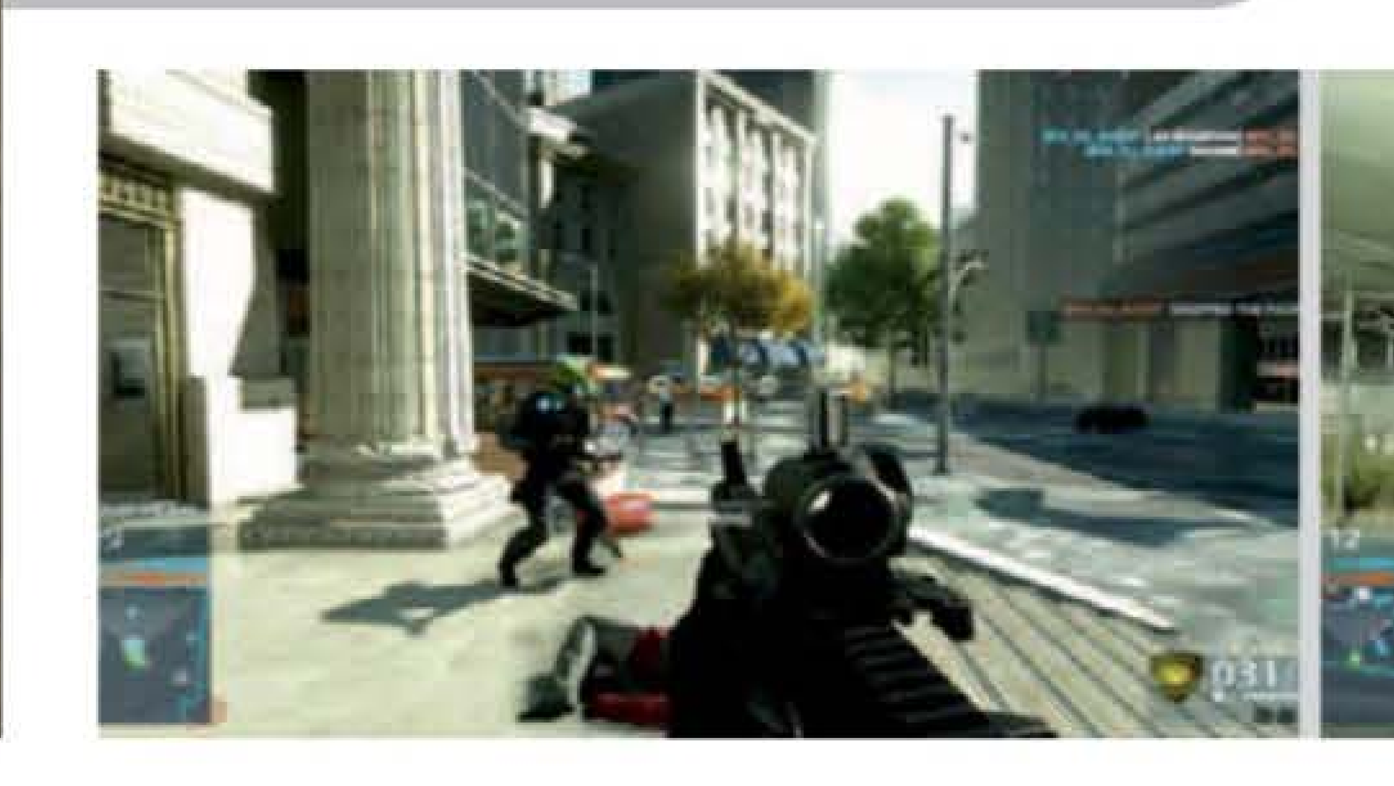
centro de una ciudad, un banco, un suburbio con un sótano lleno de marihuana, un pequeño poblado en el desierto... Según el modo y el mapa, puede haber hasta 64 usuarios, en las versiones de nueva generación. Pese a las buenas intenciones, la cifra nos parece desmesurada, ya que a menudo hay demasiada concentración de personas. Es especialmente flagrante lo que sucede en Duelo a muerte por equipos, donde el "respawn" puede sacarnos directamente frente a un enemigo o de espaldas a otro que nos puede dar "matarile" en menos de lo que canta un gallo. El sistema puede beneficiarnos o perjudicarnos por igual, pero está mal implementado y es injusto. Aun así, el multijugador es tremendamente profundo, con escenarios llenos de posibilidades y multitud de combinaciones de armas y herramientas de apoyo.

➔LA ACTUAL GENERACIÓN dio comienzo hace ya año y medio, pero sigue habiendo títulos entre dos tierras que suponen un lastre para la industria. *Hardline* es un claro ejemplo de ello. En términos generales, el rendimiento es cumplidor, especialmente en lo que respecta a la destrucción dinámica de los entornos, pero, sorprendentemente, el acabado es peor que el de *Battlefield 4* (¿tal vez una forma de evitar que se repitan los problemas del online?), a 900p en PS4 y 720p en Xbox One. Ya sea en la campaña o en el multijugador, a menudo se ven bordes dentados en la distancia, explosiones en las que casi se pueden apreciar "píxeles de fuego", "popping", miembros de los personajes que atraviesan ciertas partes de los escenarios... Los efectos de partículas son bastante flojos para lo que cabe esperar del potente motor Frostbite 3. En la campaña, las caras de los protagonistas rayan a un mayor nivel, pero tampoco alcanzan la excelencia de otros títulos contemporáneos.

Lo que sí que hay que alabar es el diseño estructural de los escenarios, muy superior al de la inmensa mayoría de shooters de los últimos años. Cada escenario está lleno de posibilidades estratégicas: elementos que se pueden romper, recovecos por los que coger atajos, puertas que se pueden abrir y cerrar, ascensores que nos llevan a lo alto de un edificio... Esto casa con el uso del nuevo gancho, que ▶▶

Un shooter muy estratégico

LEVOLUTION, la tecnología que inventó DICE para la destrucción dinámica de los escenarios, vuelve en esta entrega. Así, muchos elementos son susceptibles de ser destrozados, como paredes, cristaleras, muros, lámparas, vallas... También hay algunos sucesos más grandes, como una tormenta de arena o la caída de una grúa, pero no brillan tanto como los de *Battlefield 4*. Aun así, esto hace que haya múltiples opciones de actuación.





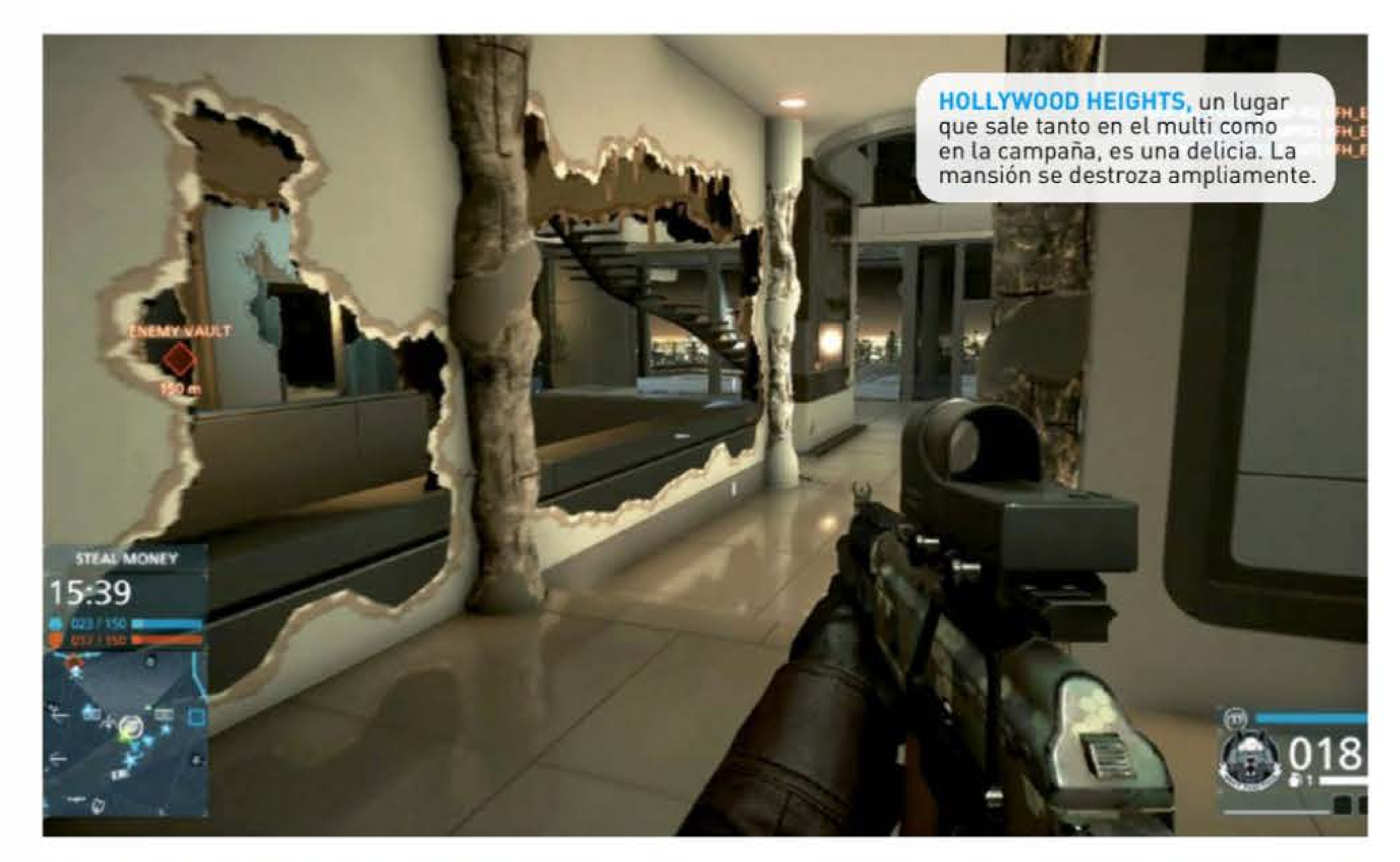
Boomer

Este "hacker" le presta su ayuda a Nick Mendoza en la segunda mitad de la aventura. Llegó a formar parte del ejército.

permite generar rutas por las que sorprender a los enemigos, o con el paracaídas (sí, los ladrones y los policías del juego cuentan con tecnología militar). A eso hay que añadir el uso de numerosos vehículos. La verdad es que las físicas son bastante pobres (es posible rebotar con una moto contra una pared, por ejemplo), pero dan mucho juego, especialmente en el modo Puente. Valga como muestra el hecho de que varias personas pueden subirse a un coche y disparar desde las ventanillas. Eso sí, hemos echado en falta que el conductor también pueda disparar, sobre todo al ir en moto. Absurdamente, si se va solo, es posible pasarse al asiento de atrás y disparar...

EL APARTADO SONORO cuenta con luces y sombras. El doblaje al castellano es más que notable para la decena de personajes relevantes que aparecen durante la campaña. Igualmente, al margen de los excelentes efectos de sonido, durante algunos momentos de la historia suenan de fondo ciertas canciones que acompañan bien. En el multijugador, al subir a un vehículo, es posible cambiar de emisora, pero lo cierto es que, aun-





HOLLYWOOD HEIGHTS, un lugar que sale tanto en el multi como en la campaña, es una delicia. La mansión se destroza ampliamente.





■ EL ONLINE ES MUY PROFUNDO, CON UNOS ESCENARIOS LLENOS DE POSIBILIDADES ■





HAY DOS MODOS CLÁSICOS, como son Conquista y Duelo a muerte por equipos. El primero cuenta con importantes problemas en el sistema de reaparición.

Los ladrones van a la oficina

Aprovechando la novedosa ambientación con policías y criminales, se han incluido cinco modos de juego que la aprovechan al máximo. Se trata de Atraco, Dinero sangriento, Rescate, Punto de mira y Puente. Las partidas suelen ser bastante largas: según la modalidad, puede que transcurran por rondas o "del tirón". Además, en algunas, hay muerte permanente.



ATRACO. Los ladrones deben extraer dos bolsas de dinero y los policías, evitarlo. En Dinero sangriento, ambos bandos han de llevar billetes a su base.



RESCATE. Los policías deben liberar a dos rehenes de una sala en la que se atrincheran los ladrones. En Punto de mira, la poli protege a un VIP jugable.



PUENTE. El objetivo es hacerse con los cinco vehículos que hay y conducirlos a toda velocidad para ganar puntos. La locura alcanza dimensiones épicas.

que depende de gustos, a nosotros la selección no nos ha convencido demasiado. Cuando suenan canciones de gángsters, como *Sound of da Police*, de KSR One, sólo dan ganas de tirarse en marcha.

➔**VISCERAL GAMES** ha hecho un buen trabajo con una de las sagas más complejas dentro del género de los disparos. La campaña, con su fórmula de acción sigilosa, está muy equilibrada, y el multijugador está lleno de posibilidades, aunque no supone una gran revolución, y en lo técnico parece un paso atrás respecto a *Battlefield 4*. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Las dosis de sigilo y acción** de la campaña, que están muy bien equilibradas.

■ **La destrucción** de los elementos más básicos del entorno, como las paredes, las puertas, las cristaleras...

Lo peor

■ **El "respawn"** en Duelo a muerte por equipos. Si no caben 64 jugadores, no caben.

■ **El apartado técnico** no impacta. No hay grandes hitos de Levolution, se nota falta de texturas en las explosiones...

Alternativas

• **Battlefield 4** es similar en la mayoría de sus planteamientos.

• **CoD Advanced Warfare** resulta más futurista, merced a sus exoesqueletos.

• **PayDay 2,** que sólo está para PS3, 360 y PC por ahora, se apoya también en los atracos.

■ **GRÁFICOS** Los escenarios son muy destructibles, pero el Frostbite 3 luce poco, con texturas y partículas realmente flojas. **78**

■ **SONIDO** El doblaje es notable, pero la banda sonora combina buenos temas con otros "raperos" que son para olvidar. **78**

■ **DURACIÓN** La campaña dura unas seis horas, mientras que el multijugador cuenta con siete modos y nueve mapas. **90**

■ **DIVERSIÓN** El enfoque de sigilo y acción de la campaña funciona, y el online es bueno, aunque no acaba de sorprender. **86**

PUNTUACIÓN FINAL 85

Valoración

No logra golpear con tanta fuerza como *Battlefield 4*, pero mantiene las duras bases de la saga, con policías y ladrones que, al final, son soldados. La campaña tiene personalidad y el multijugador está lleno de opciones. Puede ser hostil para los novatos.

Hablamos con **Ian Milham,** Dtor. creativo de ***BATTLEFIELD HARDLINE***

"No queríamos hacer un juego de soldados"

EA presentó *Battlefield Hardline* en Londres, en un evento en el que se pudo probar el multijugador. Allí pudimos hablar con Ian Milham, veterano de Visceral que ya trabajó en *Dead Space*.

¿En qué momento se os ocurrió la idea de hacer un "spin off" de una saga bélica como *Battlefield*?
Empezamos este proyecto hace poco más de tres años, en febrero de 2012, cuando un grupo de nosotros se puso con la preproducción. El resto del equipo se unió tras finalizar *Dead Space 3*, un año después.

¿Fue una idea de Visceral Games? ¿O vino de DICE, el estudio creador de la saga?
Un poquito de ambos. En Visceral, sabíamos que no queríamos hacer un juego de soldados y, además, DICE ya estaba haciendo *Battlefield 4*, pero teníamos diversas ideas, y la de policías y criminales era una de ellas. Cuando fuimos a hablar con DICE, ellos habían pensado ya en ese planteamiento, así que estuvimos de acuerdo.

La campaña cuenta con un formato episódico que recuerda a las series televisivas. ¿Cómo fue el acercamiento a ese estilo?
Tenía sentido por muchos motivos, porque, a menudo, los juegos son como temporadas de series, con muchos episodios. Eso nos ayudó también a establecer la ambientación, que no queríamos que fuera la de un simulador realista, sino algo más parecido a las series de televisión policiacas. Sin extralimitarnos, para ayudarnos a darle forma, nos servimos de las típicas fórmulas de "previamente en" o "próximamente en", que se usan para captar al público y, así, presentar la historia como si fueran escenas televisivas.

La historia del juego podría calificarse como "corrupción en Miami". ¿Hay alguna inspiración de esa serie o de otras como *House of Cards*?
Hay series que nos han inspirado argumentalmente, sí, como *Corrupción en Miami*, pero también *Justified*, por ejemplo. De hecho, embarcamos en el proyecto a un director y un guionista



de esta segunda para ayudarnos, si bien ninguno de los personajes del mundo es igual, aunque sí los que los han creado, y eso es algo en lo que *House of Cards* nos ha ayudado.

¿Qué es lo más característico de Nick Mendoza, el protagonista del juego?
Queríamos a alguien para el que la historia y el "gameplay" significaran algo. Es un joven emigrado de Cuba a Miami para el que ser policía y ayudar a Estados Unidos es importante, así que a medida que la historia progresa y se mete en problemas, eso repercute en él más de lo que lo haría en otros. Como jugador, puedes ver los dos lados de la ley.

La campaña tiene grandes dosis de sigilo. A nosotros nos ha recordado un poco a *Metal Gear Solid*. ¿Crees que es comparable, salvando las distancias?
Uhm, diría que no, en el sentido de que no es un juego de infiltración puro. Una de las cosas que a mí me frustran de los juegos de sigilo es que te castigan mucho si te ven o pierdes el camuflaje, por lo que tiendes a dejarte disparar hasta que te matan, para volver a empezar. *Hardline* tiene más ritmo, pues puedes ser sigiloso y acabar con los enemigos de forma individual, pero si te ven o estalla un tiroteo, el control es también muy bueno y lo único que se produce es un cambio en el ritmo, pero no una invitación a volver a empezar. No es un juego que obligue al sigilo. No lo compararía con *Metal Gear*.

El multijugador es primordial en la saga, y *BF4* tuvo problemas con sus servidores. ¿Lo tenéis todo atado para *Hardline*?
Desde luego, hemos hecho todo lo que podíamos para asegurar el lanzamiento, como dos grandes betas, muy útiles para recibir también opiniones de los usuarios, lo que nos sirvió incluso para parchear esas betas, aunque ni siquiera hubiera necesidad de hacerlo, simplemente para coger práctica con la implementación de parches y que todo vaya lo más fluido posible desde el primer momento.

Una de las grandes innovaciones de *Battlefield 4* fue la tecnología Levolution, que se traducía en una gran destrucción de los entornos. ¿La habéis mejorado para *Hardline*?
Queríamos hacer el mayor número de cosas que fueran posibles. La gente tiende a creer que Levolution se limita a un suceso por escenario, pero en realidad intentamos hacer también muchas otras cosas medianas y pequeñas. El objetivo es que los usuarios puedan activarlas y que den lugar a diferentes opciones estratégicas. No es un simple efecto. Lo usamos para cambiar el ritmo de cada mapa, por lo que tiene sentido y va más allá de propiciar una imagen espectacular.

Los vehículos han sido siempre importantes en la saga, pero, esta vez, lo son incluso más, con los deportivos o las motos. ¿Habéis hablado con algún otro estudio de Electronic Arts de cara a mejorar su control?
Sí, bastante. Hemos hablado mucho con los chicos de *Need for Speed*. No podíamos usar directamente su tecnología, porque no funcionaría en entornos con 64 jugadores, pero sí les consultamos cómo hacer que el manejo de un coche funcionara y se sintiera bien.

Un objeto clave del juego es el gancho. ¿Cómo se integra en la jugabilidad?
El objetivo con el gancho y la tirolina era dar al jugador la oportunidad de llegar a lugares poco habituales y hacerlo de forma transversal. En la campaña, el gancho te permite llegar a ciertos sitios en los que sacar partido al escáner que tienes, de cara a obtener información. En el multijugador, es muy importante para tu equipo, pues no sólo lo usas para ti, sino también para los demás. Por ejemplo, en un atraco a un banco, los criminales pueden usarlo para entrar por más sitios, valiéndose del factor sorpresa.

¿Tenéis ya decidida la línea de DLC para el futuro? ¿Habrá alguno para la campaña?
Hemos anunciado algunos packs, pero sin especificar. Vamos a empezar con el primero ahora, y los otros se determinarán en función de cómo juegue la gente y cómo se den las cosas. Sobre lo de que puedan ser para la historia, es una buena pregunta: estamos interesados en la posibilidad de expandir la campaña, pero, lógicamente, eso es caro. Aun así, creo que sería genial, así que veremos qué acogida tiene la campaña entre la gente y lo consideraremos si hay demanda.

Por último, Visceral está trabajando en un nuevo juego de *Star Wars*. ¿Veremos algo en los próximos meses o en el E3?
No lo sé (risas), pero creo que el gran juego de *Star Wars* para el E3 va a ser *Battlefront*...

“HEMOS HECHO TODO LO POSIBLE PARA ASEGURAR EL LANZAMIENTO, COMO DOS GRANDES BETAS”

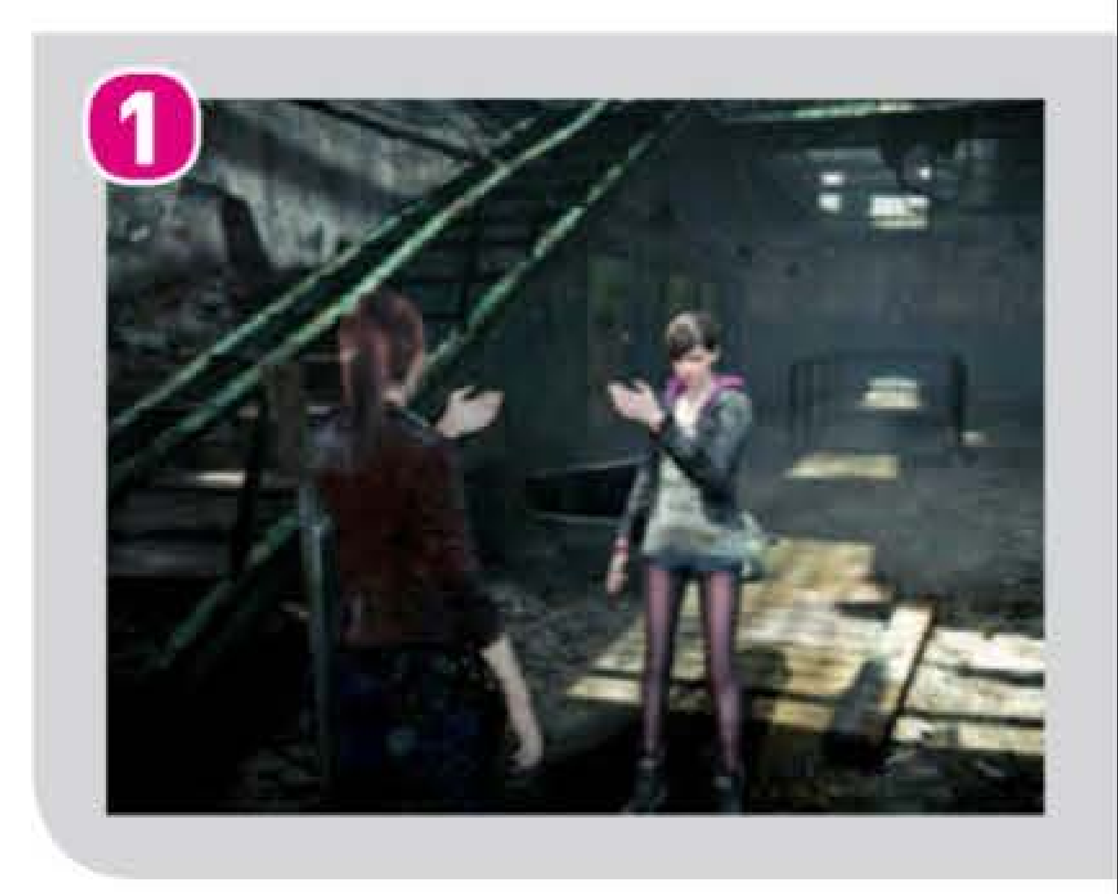


18 ■ Aventura ■ Capcom ■ 1-2 jugadores
■ Castellano ■ 49,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Aventuras y desventuras con sabor a serie de TV



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2


1

Siguiendo la estela de *The Walking Dead*, Capcom ha llevado su serie *Resident Evil* al terreno episódico, cuya "primera temporada" también se lanza en disco...

■ **HA SIDO UN "EXPERIMENTO" DE CUATRO SEMANAS** consecutivas, en las que Capcom ha ido lanzando un episodio cada 7 días. Un nuevo intento de revigorizar la serie tras las críticas recibidas por la sexta entrega, dominada por una acción excesiva. Con *Revelations 2*, Capcom quiere probar nuevas fórmulas, nuevos precios y nuevos planteamientos, para ver si de una vez por todas se reencuentra con los fans. ¿Lo habrá conseguido esta vez? Pues por un lado sí, y quizá por otro no. Si eres de los que esperas el regreso del Survival Horror más clásico y puro, aquí no lo vas a encontrar... pero en su lugar te espera uno de los juegos más adictivos y rejugables de la saga.

→**REVELATIONS 2 ESTÁ COMPUESTO POR 4 EPISODIOS,** de entre 2 y 4 horas de duración, que narran la historia de dos parejas de personajes: Claire Redfield y Moira Burton por un lado, y Barry Burton y Natalia Korda por otro. En cada capítulo jugamos con las dos parejas, y comenzamos siempre con Claire y Moira, para ir descubriendo que fueron secuestradas y transportadas a una solitaria isla donde se están realizando brutales experimentos biológicos. Con la segunda pareja, la de Barry y Natalia, vamos al rescate de Claire y Moira, pero pronto descubrimos que muchas cosas han cambiado desde que ellas pusieron los pies en la isla... Los enemigos e incluso el entorno presentarán cambios para que empecemos a atar cabos.

Una de las primeras novedades de esta entrega es que siempre llevamos una pareja de personajes y, en cualquier momento, pulsando un botón, alternamos el con-





LA ACCIÓN es la protagonista en *RER2*. Hay exploración y sigilo... y aunque nunca se llega a lo de *RE6*, los tiroteos abundan.

CIERTAS SITUACIONES remiten directamente a anteriores RE. ¿Cuentas atrás con sirenas? ¿Techos con pinchos?



CADA CAPÍTULO es rejugable, gracias a coleccionables como este. Y la aventura también, ya que hay 2 finales...

Destellos de Survival Horror

Revelations 2 no es la resurrección del Survival más clásico. Apenas hay puzles o sustos, es difícil quedarse atrancado y, quitando ocasiones muy contadas, no sufrirás por la munición. Aún con todo, hay detalles aquí y allá que sí remiten a los orígenes del género, como por ejemplo...



INVENTARIO. Con espacio limitado (aunque mejorable). Podemos intercambiar ítems entre nuestros personajes, mezclar ítems de sus mochilas...



KIKUJU, SPENCER... Algunos personajes clásicos, e incluso escenarios, se mencionan en la trama. ¿La mansión Spencer? No puede ser, ¿verdad?

2



3



PRÓXIMAMENTE, EN RER2...

La aventura se divide en cuatro capítulos, de 2 a 4 horas de duración, en los que hay acción, exploración, sigilo y...

1. **INTERCAMBIO.** Pulsando un botón alternamos el manejo entre los dos miembros de nuestro equipo, un detalle clave para avanzar.
2. **"CLIFFHANGERS".** Cada capítulo concluye en un punto que nos dejará con ganas de más. La aparición de un misterioso personaje o una dolorosa revelación son algunos de estos "cliffhangers"...
3. **EVOLUCIÓN.** Podemos mejorar el arsenal (con piezas que nos permiten realizar disparos cargados, causar más daño) y las habilidades de los protagonistas.

trol entre ambos. Puede parecer un detalle nimio, que ya exploró a su manera *Resident Evil 0* de GameCube, pero aquí se lleva un poco más lejos al ofrecer cada personaje distintas habilidades: Claire y Barry son los encargados de disparar, mientras que Moira y Natalia cuentan con habilidades de apoyo como detectar o cegar a los enemigos, revelar ítems ocultos o colarse por pequeños agujeros. Esta disparidad de habilidades da lugar a situaciones de todo tipo, como que ambos personajes se separen y debamos recurrir al sigilo con el desarmado o proteger su avance disparando desde lejos. Detalles que dan variedad a un desarrollo que, no vamos a engañar a nadie, sigue estando más orientado a la acción que otra cosa. No llega al dislate de *RE6*, pero tampoco esperéis encontrar puzles o situaciones donde os podáis atascar. De Survival clásico, poco.

➔HASTA LA ESCASEZ DE MUNICIÓN "ESCASEA", y salvo en un par de ocasiones, si no la despilfarráis, no tendréis problemas para superar todas las situaciones ▶▶

Claire y Moira

Deberán sobrevivir en una isla hostil, a la que han sido llevadas por una misteriosa voz, "La Autoridad".

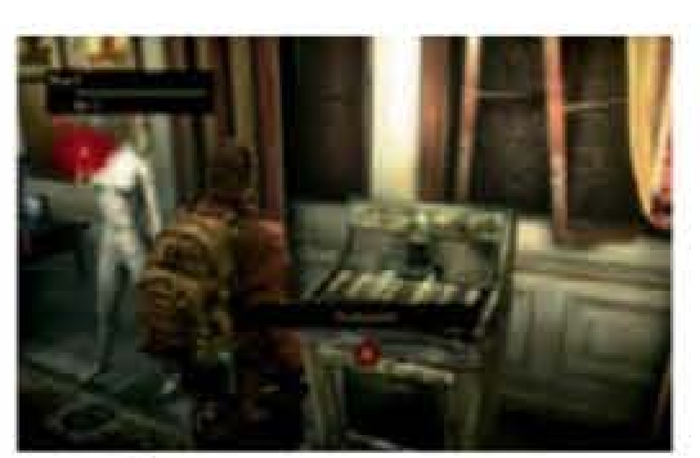


Un gran vicio llamado Asalto

Es el único modo extra del juego, pero no necesita más. Es largo, divertido y muy rejugable. Podemos elegir entre diversos personajes de la historia, para ir subiendo con ellos de nivel cumpliendo cerca de 200 misiones, en las que conseguiremos hasta 5 emblemas para desbloquear más misiones o vinilos que, una vez identificados, nos proporcionan armas.



MISIONES. Matar X enemigos, proteger una zona, alcanzar una meta en un tiempo... No son nada originales, pero su tono arcade las hace divertidas.



VESTÍBULO. Aquí podemos "identificar" los vinilos con armas y piezas, equipar las armas y habilidades, entrar en las misiones, comprar armas...



PANTALLA PARTIDA. Como la aventura para un jugador, se puede jugar a Asalto a pantalla partida... y es más divertido. En breve se podrá también online.



MOIRA Y NATALIA tienen habilidades como encontrar ítems ocultos (joyas, munición...), cegar o detectar enemigos...



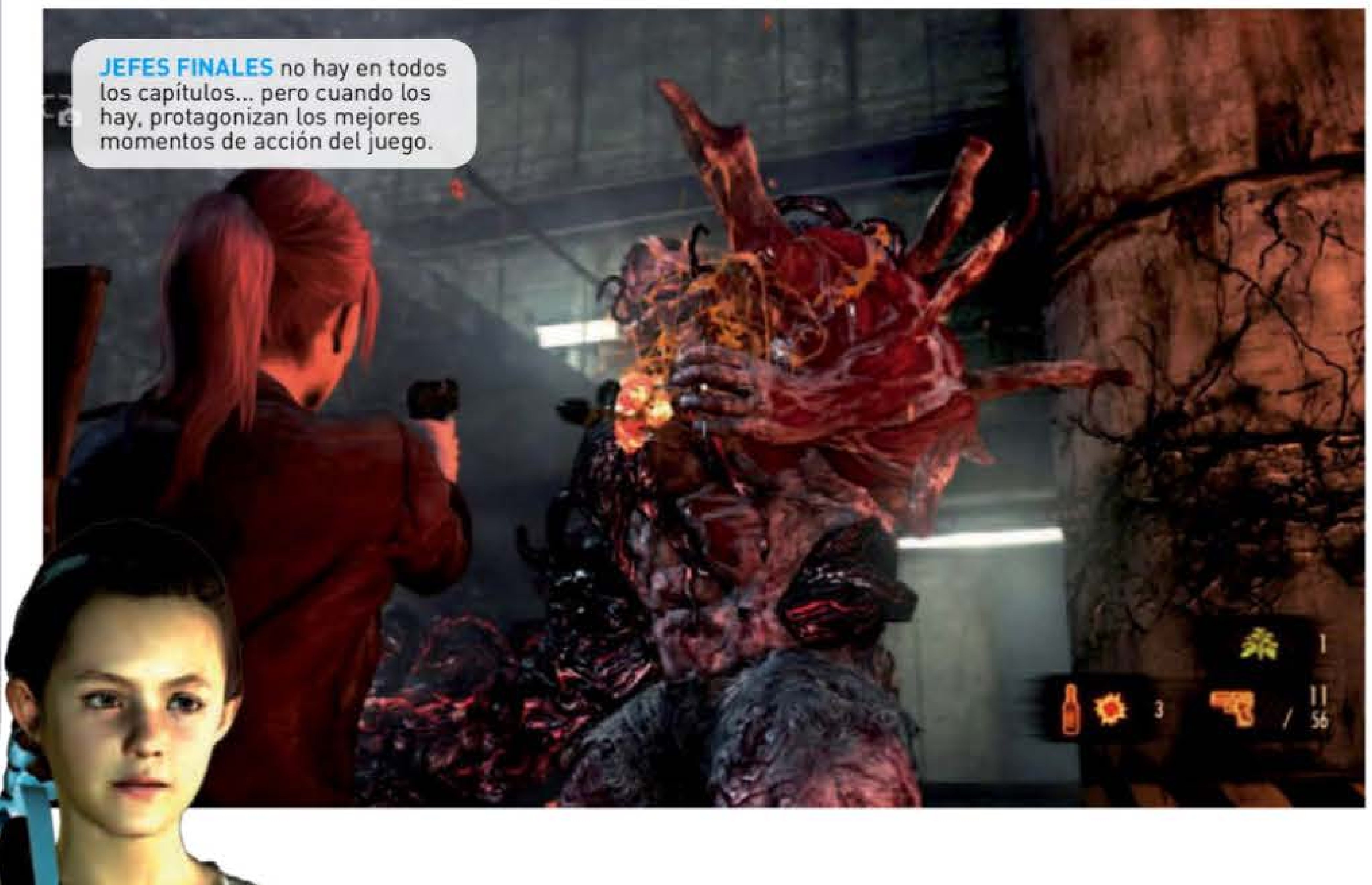
PUZLES, en el sentido clásico, no hay o son muy evidentes. Lo más parecido remite a una sala con pinchos en el techo...



ESCOPETAS, rifles de precisión, pistolas... Podemos llevar hasta 4 armas de fuego, aunque hay varios modelos de cada.



LA TRAMA pica de principio a fin. Y muchos personajes, como esta "rubia" tienen una voz conocida detrás...



JEFES FINALES no hay en todos los capítulos... pero cuando los hay, protagonizan los mejores momentos de acción del juego.



Natalia

Barry se encuentra con esta niña al llegar a la isla, y será su compañera durante los 4 capítulos de la trama (y uno extra).

que van proponiendo los capítulos: resistir varias oleadas de enemigos en el interior de una casa, derrotar a jefes finales que remiten, por ejemplo, a los tipos de las motosierras de *RE4* o *RE5*, huir de unas instalaciones con la ya clásica sirena y una cuenta atrás de tiempo... No todos los capítulos son de igual de intensos o divertidos, pero sin duda el que mejor concentra el espíritu *Resident Evil* en apenas 4 horas de duración es el tercero. Es quizá el más divertido y el que mejor refleja el espíritu de la saga, si bien todos ellos tienen, aparte de la mencionada acción, detalles en común. Por ejemplo, hay una serie de cofres especiales cerrados que, tras superar un minijuego de habilidad para abrir su cerradura, nos proporcionan piezas para mejorar las armas. O, los coleccionables, por ejemplo, que hacen que los capítulos sean rejugables: los símbolos (los discos que debemos disparar como en anteriores *RE*) son comunes a las dos parejas y, además, hay uno específico de cada una, como localizar unas pinturas invisibles con Moira o acabar con unas larvas con Natalia. Además, aparte de





Un juego, tres formatos

Revelations 2 se ha puesto a la venta de tres formas distintas, cada una con sus pros y sus contras...

Episodios independientes

Por 5,99 € puedes probar el primer episodio (que no es el mejor) y decidir si sigues. ¿Lo malo? Que comprarlos sueltos sale igual que el pase de temporada, que tiene más contenido.



4 EPISODIOS. Cada uno cuesta 5,99 €, y deja una media de 2-4 horas de aventura. Eso sí, para jugar al tercer episodio, debes haber superado antes los 2 primeros...



MODO ASALTO. Cada capítulo desbloquea más misiones de este modo. El primero incluye 54 misiones (las 3 primeras operaciones en sus 3 niveles de dificultad).



EXTRAS. Si quieres acceder a algunos extras, como trajes especiales, puedes pasar por "caja" y comprarlos. En los Stores ya hay unos cuantos...

Pase de temporada digital

Aparte de los 4 capítulos, añade dos extra (protagonizados por Moira y Natalia, en momentos donde las perdemos de vista). Además, añade a Hunk como personaje adicional en Asalto.



4 EPISODIOS. El pase incluye los cuatro capítulos, sin olvidar todas las misiones del modo Arcade que desbloquea cada uno de ellos (cerca de 200 misiones).



EPISODIOS EXTRA. Añade 2 capítulos más, protagonizados por Moira y Natalia. Son algo más cortos y amplían la historia de cada personaje.



HUNK. El pase incluye este mítico personaje del primer RE. Se vende aparte también...

Formato físico

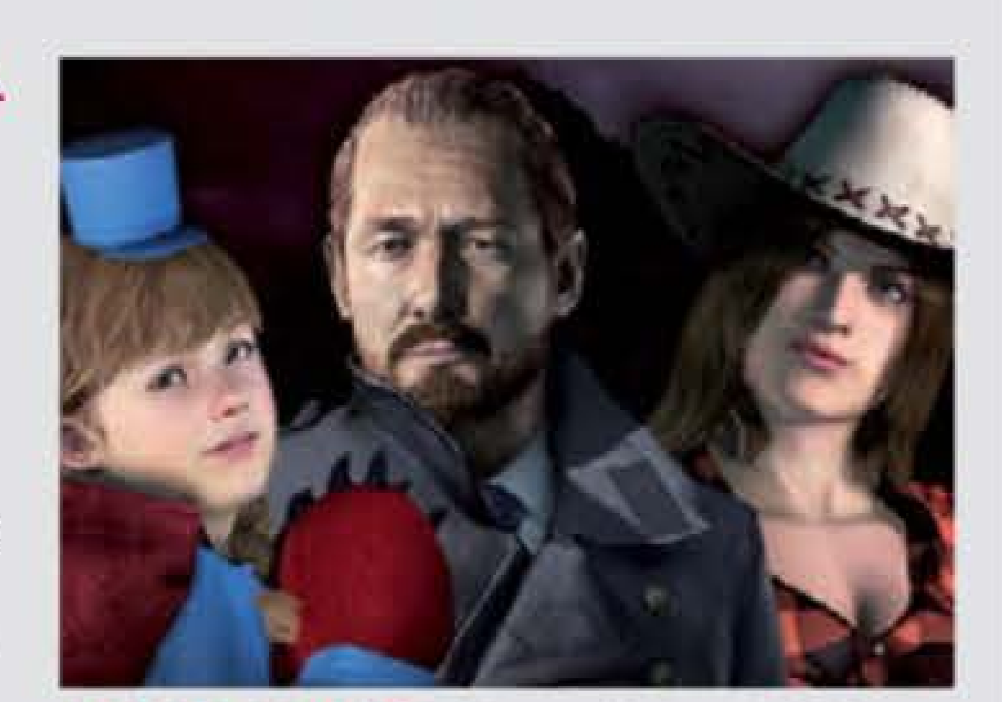
Coincidiendo con la llegada del 4º capítulo a las tiendas digitales se lanza esta versión en disco, que recopila todo el contenido del pase de temporada junto a algunos extras más.



MAPAS RETRO. Añaden más misiones para el modo Asalto, en esta ocasión en mapas basados en lugares clásicos de la serie, como el Queen Zenobia de *RER*.



ALBERT WESKER. El inolvidable villano de la serie también es un personaje jugable en el modo Asalto. Como los demás contenidos de la edición en disco, también está disponible en el Store.



PACK DE TRAJES. Viste a Moira de Ninja Urbano, a Claire de rodeo, a Natalia de su peluche favorito y a Barry de comandante. Más allá de la apariencia, no añaden nada.

los trofeos, también hay 10 medallas por capítulo, que nos invitan a realizar tareas específicas, como derrotar a X enemigos disparando solo a sus puntos débiles o superar una zona del capítulo dentro de un tiempo posible. Algunas de estas medallas pondrán a prueba nuestra pericia, eso no lo dudéis.

➔COMPLETAR ALGUNAS DE ESTAS TAREAS OPCIONALES nos reporta puntos PB, con los que podemos comprar más de 25 habilidades, muchas con hasta 3 niveles. Mejorar la velocidad de nuestro ataque con cuchillo o aumentar el daño de los disparos al estar agachados son dos ejemplos, pero hay muchos más, y algunos específicos de cada personaje.

En total, completar la aventura por primera vez puede llevar fácilmente entre 10-12 horas, y es probable que os hayáis perdido algunas cosas. Por ejemplo, algunas de las acciones que realicen Claire y Moira en su parte, afectarán a lo que puedan hacer Barry y Natalia en la suya. Por ejemplo, tirar con Claire una caja metálica desde las alturas permitirá a Barry poder cogerla en su capítulo y así acceder a un arma nueva, que de otro modo se nos puede pasar por alto. Y eso sin hablar de que el juego tiene dos finales, o de su modo Asalto, que recupera el espíritu de los arcade de los 80 para plantear misiones rápidas de 5-10 minutos de media.

➔ESTE MODO ASALTO SE DESTAPA INCLUSO MÁS DIVERTIDO que la propia aventura, ofreciendo más de 150 misiones repartidas por diversas operaciones y 3 niveles de dificultad. Los objetivos son simples (abate a X enemigos, protege una zona, alcanza una salida en un límite de tiempo...), pero su toque rolero (hay niveles, habilidades que vamos desbloqueando y subiendo de nivel) o la posibilidad de jugarlo a pantalla partida (como la aventura principal) y, en un futuro no muy lejano también online, hacen que este modo sea francamente adictivo.

Todas estas virtudes hacen que *RER2* sea un juego divertido y con posibilidades, pero no por ello exento de problemas y aspectos mejorables. El primero es que no aprovecha, ni de lejos, la capacidad técnica de las nuevas consolas. Luce mejor, tiene mejores efectos de luz y otros detalles, pero ni sor- ▸▸

Inteligencia humana frente a la artificial de la consola...

PODEMOS JUGAR toda la aventura a pantalla partida con un amigo (y bandas negras) o solos, manejando la consola al segundo personaje. En este segundo caso, la IA suele funcionar bien, cegando a enemigos, curándonos cuando vamos fastidiados... pero no es menos cierto que a veces se le va la olla y nos complica las cosas de más.



Afligidos

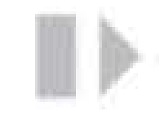
Son los nuevos enemigos, hombres aterrados y torturados hasta que despliegan todo su poder. Son duros.

GAMEPLAY EPISODIO 3

prende, ni llama la atención. Los modelos de las criaturas son bastante buenos, pero los entornos, en la mayoría de los casos, no están igual de bien rematados. Y, lo que es peor, el juego no está bien optimizado, con caídas de frames en lugares concretos, como el bosque del primer capítulo, donde puede caer por debajo de los 30 fps. Lo mismo pasa con el doblaje al castellano, que por regla general es muy bueno, aunque algunas voces, como la de Barry, por alguna razón no terminan de casar bien con el personaje.

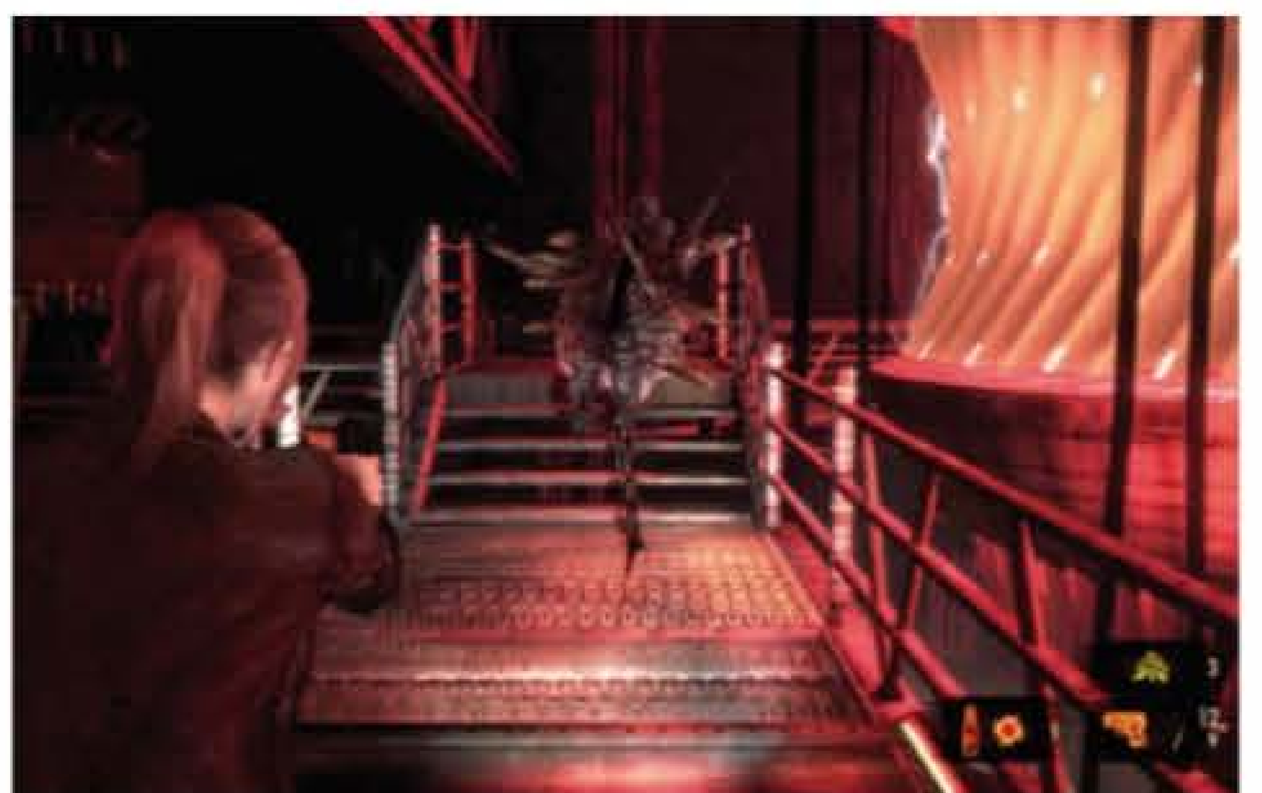
Incluso algunas referencias a chistes clásicos de la serie, como el famoso Jill sandwich, pierden parte de su gracia o no están bien adaptados al oírlos en castellano. Al menos sí que incluye selector para que juguemos con la combinación de voz y subtítulo que queramos, algo que se debería estandarizar en todos los juegos.

→TAMPOCO ACABAMOS DE ENTENDER MUY BIEN lo que está haciendo Capcom con este juego: lanzarlo en 3 formatos distintos (capítulos sueltos, temporada digital y disco), y cada uno de ellos con un contenido y precio distin-



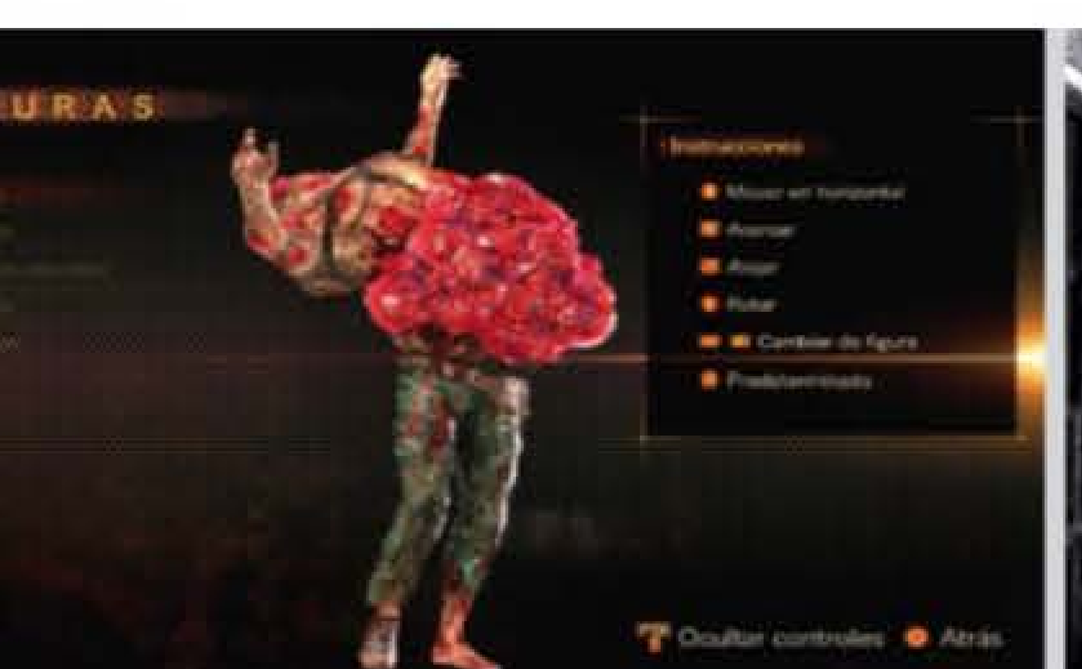


ALGUNOS ENTORNOS tienen una atmósfera desasogante y un buen nivel de detalle... aunque sin meter el miedo en el cuerpo.





■ REVELATIONS 2 NO VUELVE AL SURVIVAL, PERO RECUPERA LA DIVERSIÓN PERDIDA ■





HAY EXTRAS desbloqueables como un visor de bocetos, modelos 3D y vídeos, o filtros (como este en blanco y negro) y trajes clásicos.

"Picando" el ego del jugador

RER2 cuenta con múltiples mecanismos para picar al jugador. Si los trofeos y coleccionables no son suficientes, ahí está el ya clásico sistema de calificación de nuestra forma de jugar, amén de las medallas o desafíos o, incluso, todo lo que podemos desbloquear acumulando puntos PB, como las habilidades. ¿Las conseguirás todas?



TU VALORACIÓN. Al terminar de jugar la parte de cada pareja en cada episodio, el juego nos "puntuará". Conseguir "S" en todos lleva bastante tiempo...



MEDALLAS. Cada capítulo tiene un total de 20, 10 por pareja, y plantean retos adicionales, como vencer a enemigos de formas concretas.



HABILIDADES. Hay 27 en total, y desbloquearlas requiere puntos PB (como para el resto de desbloqueables). Algunas tienen hasta 3 niveles...

to, tampoco ayuda al jugador. Sobre todo porque el precio en disco en las consolas next gen duplica el del pase de temporada digital, un aumento en el precio que no justifican los extras incluidos esa edición, un skin y un paquete de mapas para el modo Asalto.

Sea cual vuestra elección, lo que está claro es que vais a encontraros con un juego divertido y con muchas posibilidades, pero todavía lejos de los gloriosos tiempos del Survival Horror original, con sus puzles, sus sustos y con el agobio de la escasez de munición, entre otras cosas. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El episodio 3** condensa con acierto el espíritu *Resident Evil* en apenas 3-4 horas.
■ **El modo Asalto** es francamente divertido y añade cientos de horas de diversión. Mejor aún a pantalla partida.

Lo peor

■ **Técnicamente es mejorable.** No sorprende en gráficos, y tiene fallitos.
■ **El Survival clásico** se queda para *RE HD Remaster*, porque aquí la acción sigue mandando. Y sin online.

Alternativas

• **Por episodios** hay muchos, como *Game of Thrones*, aunque por temática zombi se acerca más *The Walking Dead*.
• **The Last of Us Remasterizado** ofrece también un mundo de infectados, survival... con una puesta en escena aún mejor.

■ **GRÁFICOS** Destaca el diseño de criaturas y algún escenario puntual, pero en general no es un juego que sorprenda. **78**

■ **SONIDO** Gran doblaje al castellano, aún con voces mejorables y fabulosa BSO. Gran nivel incluso en los efectos. **89**

■ **DURACIÓN** La historia puede dejar 10-12 horas fácilmente. Y es rejugable, con dos finales... Modo asalto aparte. **90**

■ **DIVERSIÓN** Pica de principio a fin, aunque si esperabais Survival clásico, o poca acción, no es lo que vais a encontrar. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 84

Valoración

Sin ser el regreso al Survival que prometían sus creadores, *RER2* se destapa como uno de los juegos más adictivos y rejugables de la saga, modo Asalto incluido, aunque la realización técnica no está a la altura de las nuevas máquinas.







UNA AVENTURA FUTBOLERA

Esta gran saga une fútbol y rol de manera brillante, y cada entrega consigue mejorar un poco más la fórmula.

1.PARTIDOS TÁCTILES. Los partidos y pachangas siguen la senda marcada por sus predecesores, con una jugabilidad excelente que aprovecha la pantalla táctil y el stylus. Y ahora se añaden dos nuevos elementos muy destacables: las transformaciones Miximax y las armaduras de espíritu guerrero.

2. UN ARGUMENTO DISPARATADO. La trama argumental de esta entrega es la más loca de todas, que ya es decir. Una siniestra organización del futuro quiere borrar todo rastro del fútbol en la historia, y para detenerlos debemos viajar a momentos y lugares clave. Jugamos pachangas contra dinosaurios y enseñamos lo que es el fútbol a Juana de Arco, entre otras locuras. ¡Y tiene mucho encanto!

3. 1500 JUGADORES. Lo más divertido de todo es construir nuestro propio equipo entre el gran número de jugadores disponibles para reclutar.

12 ■ Fútbol / Rol ■ Level-5 ■ 1-4 jugadores
■ Castellano ■ 39,95 € ■ 27 de marzo



HAY DOS EDICIONES: Llamarada y Trueno. Cada una de ellas incluye jugadores, rivales y parte de la trama exclusivos.

Fútbol, rol y viajes en el tiempo

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES

La nueva generación del Raimon viaja en el tiempo para salvar el fútbol de las oscuras fuerzas que tratan de sepultarlo.

Arion

Arion Sherwind es el gran protagonista de la trilogía Go, aunque antiguos héroes como Mark Evans y Axel Blaze también aparecen, ahora más crecidditos.

■ **INAZUMA ELEVEN YA ES UNA SAGA VETERANA** y más que consolidada. Esta es la quinta entrega de la serie principal, y la segunda de una trilogía ("Go") que dio comienzo con su predecesor y renovó muchos de los aspectos de la saga. Durante estos años, *Inazuma Eleven* ha perfeccionado cada vez más su fórmula, que gira alrededor de unos divertidísimos partidos de fútbol en los que controlamos a los jugadores con el stylus en la pantalla táctil.

Nuestros futbolistas ganan experiencia y suben niveles a medida que acumulamos triunfos, y aprenden unos espectaculares movimientos conocidos como supertécnicas que les permiten luchar por el balón con más garantías. Es una combinación brillante de fútbol y rol, acompañada de protagonistas carismáticos y un argumento que siempre consigue sorprendernos en su visión única de este deporte.

→**EN ESTA OCASIÓN, UNA MISTERIOSA ORGANIZACIÓN** del siglo XXIII conocida como El Dorado ha decidido que debe eliminar el fútbol por completo de la historia, ya que temen a una nueva clase de personas cuyos genes provienen de antiguos futbolistas. Para ello, envían a sus secuaces del Protocolo Omega a distintos puntos clave de la historia para manipular el transcurso de los acontecimientos y acabar con este deporte para siempre. Pero hay algo que no entraba en sus planes: la pasión que siente nuestro protagonista Arion Sherwind por el fútbol es tan grande que no renunciará a él fácilmente, y además cuenta con el apo-



LAS SUPERTÉCNICAS son lo más espectacular de los partidos, y hay muchas nuevas en esta entrega.



DEBIDO A LAS INTERFERENCIAS en la historia de El Dorado, muchos han olvidado cuánto amaban el fútbol.



CLARK VON WUNDERBAR viene del futuro junto a Fei Rune para ayudar a Arion a recuperar el fútbol.



EL PROTOCOLO OMEGA es un equipo de esbirros enviados por El Dorado para cambiar el curso de la historia.

Debut de las armaduras

Los espíritus guerreros son invocaciones muy poderosas que se estrenaron en la anterior entrega. Ahora es también posible transformar a los espíritus guerreros en armaduras especiales para los jugadores, lo cual les confiere un poder aún mayor, aunque no tan duradero.



EL DISEÑO de las armaduras resulta muy atractivo, y los jugadores que las tienen equipadas destacan mucho sobre el terreno de juego.



AL TENER una armadura equipada, las supertécnicas no cuestan ningún PT, aunque el efecto dura poco tiempo. ¡Usad este poder con sabiduría!

UNA ORGANIZACIÓN DEL FUTURO QUIERE ELIMINAR EL FÚTBOL DE LA HISTORIA

LOS MIXIMAX son transformaciones especiales que nos permiten transferir el aura de una persona o criatura a un jugador. Al hacerlo, el jugador incrementa su poder y puede usar supertécnicas nuevas. Aquí tenemos a Fei Rune miximaxizado con un tiranosaurio.





yo de Fei Rune, un nuevo jugador que también viene del futuro pero que está dispuesto a desafiar a El Dorado y salvar el fútbol. Sin embargo, la tarea no es fácil, y pronto Fei, Arion y el resto del equipo del Raimon se dan cuenta de que deben viajar en el tiempo para obtener el aura de figuras históricas tan importantes como Juana de Arco y el rey Arturo, e incluso de criaturas prehistóricas. El objetivo es fusionar a nuestros jugadores con estas auras mediante el nuevo sistema Miximax, para así formar el mejor equipo de la historia y torcer los planes de El Dorado.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

Las novedades que aporta (Miximax y armaduras) multiplican las posibilidades sobre el terreno de juego.

Su duración es inmensa, especialmente gracias a los numerosos retos secundarios.

Lo peor

No hay partidos online, que significarían un plus importantísimo.

Partes del argumento recuerdan mucho a anteriores entregas (especialmente a *La Amenaza del Ogro*).

Alternativas

- **Inazuma Eleven.** Si no habéis probado nunca la saga, recordad que en la eShop tenéis la entrega original con mejoras.
- **Pokémon X/Y.** La fórmula de *Pokémon* tiene ciertos puntos en común con *Inazuma Eleven.*

GRÁFICOS Visualmente, lo que más destaca son las supertécnicas y las secuencias cinemáticas.	80
SONIDO Excelente doblaje en castellano, y una muy buena banda sonora con melodías nuevas y viejas.	90
DURACIÓN La aventura principal dura más de 25 horas, y superar todos los desafíos os puede llevar más de 100.	95
DIVERSIÓN Partidos divertidísimos, argumento loco pero que engancha, y un puntazo buscar nuestro equipo ideal.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**89**

Valoración

Una entrega a la altura de las expectativas, que lleva un paso más allá lo que vimos en el primer *Go* e introduce novedades y posibilidades muy destacables. Sólo le falta tener partidos online para alcanzar la excelencia.

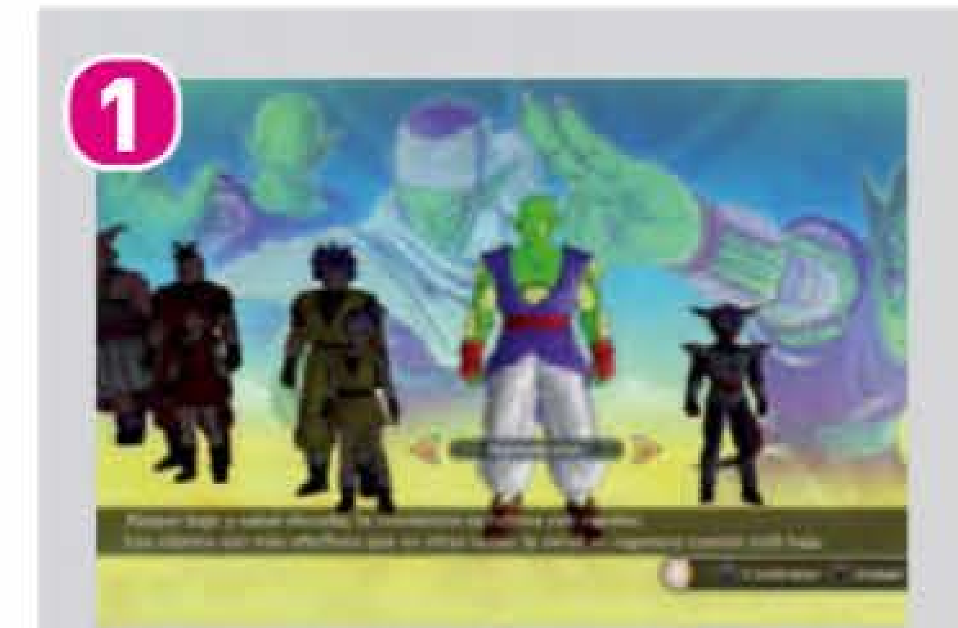


12 ■ Lucha ■ Bandai-Namco ■ 1-6 jugadores
■ Castellano (textos) ■ 71,99 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Tertulia



LOS ATAQUES BÁSICOS se ejecutan con solo un par de botones, pero varían en función de la raza que hayamos elegido.







PROTAGONISTA TÚ

Hay varios matices en los que podemos personalizar a nuestro patrullero. Elegir buenos aliados también importa, pero lo principal es crear a un héroe a vuestra medida.

1. LA RAZA Y EL SEXO se eligen al principio. Afectan a nuestras estadísticas (los humanos son los más equilibrados). También elegimos peinado, facciones y tono de piel. ¡Elegid bien, luego no se pueden cambiar!

2. HAY MAESTROS en Tokitoki que se ofrecen a entrenarnos para que aprendamos sus técnicas.

3. LAS TIENDAS van recibiendo nuevo contenido tras superar misiones. La ropa mejora o empeora nuestros atributos, los objetos ayudan en momentos puntuales... Y los complementos solo nos sirven para ponernos más guapos...

Patrullero

Éste es solo uno de los múltiples aspectos de los que podemos dotar a nuestro personaje. ¿De qué raza lo prefieres?

¡Esto sí que es una fusión!

DRAGON BALL XENOVERSE

En el universo Dragon Ball, los errores se corrigen a golpes. Y si el error está en el espacio-tiempo, vais a dar mucha estopa...

■ **TRAS VARIOS AÑOS DE JUEGOS FALLIDOS,** parece que Dragon Ball consigue por fin un juego a su altura. Como sabréis, la trama nos propone revivir los grandes momentos de Dragon Ball Z (además de la película Battle of Gods y algún extra más), pero desde una perspectiva diferente: alguien está distorsionando el tiempo para que los malos ganen donde no deberían. Nuestra misión, como anónimo Patrullero del Tiempo, es viajar a esas etapas y combatir para restaurar el orden de las cosas.

Nuestro héroe se puede crear a medida en base a "retales" de los diferentes luchadores. Si ganamos combates, las compramos o somos adiestrados por quien toque, dispondremos de todas las técnicas icónicas, desde el Kamehameha hasta el Makankosappo. Disponemos de 6 "slots" para asignarlas, de tal forma que algunas son combos, otras ondas de energía... y otras, ataques definitivos, claro. En esos slots asignamos también movimientos prácticos, como la carga de energía o la transformación en super saiyano, algo que no ha gustado a muchos usuarios.

➔LOS MOVIMIENTOS QUE PODREMOS ASIGNARNOS y nuestras estadísticas (más resistencia, fuerza, etc.) dependerán de la raza que hayamos elegido. Podemos optar entre humano, saiyano, namekiano, monstruo o raza tipo Freezer. ¿Y cómo accedemos para acceder a las diferentes misiones? Pues nos movemos en ciudad Tokitoki, un "hub" en el que nos encontramos con otros jugadores (a los que podemos reclutar en un equipo de hasta 3 personas) y mostradores en los que unos simpáticos robots de Capsule nos presentan lo que toque: misio-





HAY PERSONAJES NUEVOS para el juego. Estos son Towa y Miira, pero... ¿quién es el misterioso Demigra?



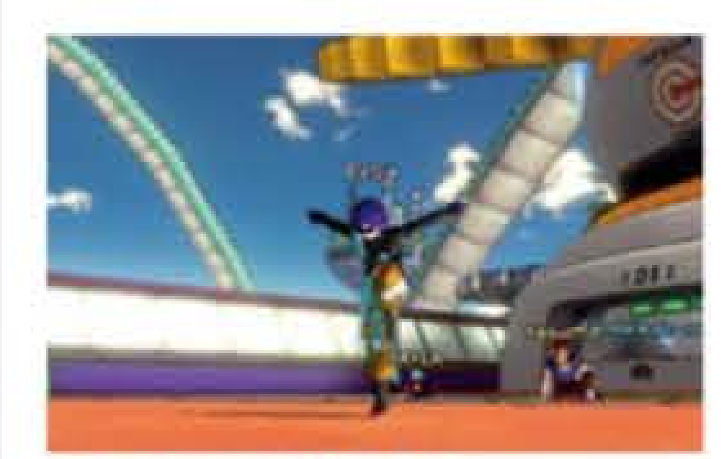
LOS ATAQUES ESPECIALES se ejecutan con solo pulsar un gatillo y un botón o dos gatillos y un botón. Comodísimo.



LOS COMBATES CLAVE de la historia de Dragon Ball Z se repiten, con un rival más poderoso y el apoyo del patrullero.

Unamos nuestras manos

El juego online, aunque no es obligatorio, mejora mucho la experiencia de juego. Al pasearnos por Tokitoki nos toparemos con otros jugadores. No pueden ayudarnos en misiones principales, pero sí en las secundarias.



LA COMUNICACIÓN se puede llevar a cabo mediante chat de voz y con frases predefinidas, también dentro del combate. Por supuesto, no faltan las típicas poses de Dragon Ball para "vacilar" al personal.



PODEMOS VER las estadísticas, atributos y ataques de personaje, para contratarlo, pedirle que se una o añadirlo a una lista de favoritos.



ADEMÁS DE A LOS TÍPICOS héroes de Dragon Ball Z, podemos ver a otros viejos conocidos, como Bardock y Broly (izq.). También podemos liberar a algunos personajes de Dragon Ball GT (der.), pero para eso hay que conseguir las Bolas de Dragón. Tiene su trabajo, sí...





nes secundarias, ropa nueva (que, además de cambiar el look, nos altera las estadísticas), objetos...

→EL SISTEMA DE COMBATE permite hasta 6 luchadores a la vez, que se mueven con libertad en 3D. Los golpes son muy sencillos de ejecutar y se incluyen fintas, combos variados y hasta el uso del scouter, pero la cámara se vuelve un poco loca en ocasiones, al buscar el objetivo que tengamos fijado. Por suerte, los duelos son muy espectaculares. Quizá eso no te baste si Goku te da igual, pero si es al revés... ¡a gozar! HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La reinvención** de la historia de una perspectiva muy refrescante de DB.
- **La espectacularidad** que se alcanza en ciertos momentos gracias a los ataques especiales.

Lo peor

- **La cámara** se mueve como pollo sin cabeza en más de una ocasión.
- **Falta algún personaje** icónico (¿Zarbon? ¿A-19?) y las transformaciones están bastante limitadas.

Alternativas

- **La DBZ Budokai HD Collection** es un pack irresistible para PS3 y Xbox 360.
- **Injustice: Gods Among Us** está en casi todas las plataformas.
- **Killer Instinct** es un gran juego de One, pero "capado".

GRÁFICOS Estupendos modelos y animaciones, pero la cámara y los escenarios son mejorables.	80
SONIDO Voces en japonés e inglés (mucho mejor las primeras) y música rockera, más bien intrascendente.	72
DURACIÓN Sacar a todos los personajes puede robaros muchas horas. Ojo también a los modos online.	87
DIVERSIÓN La personalización y las nuevas historias son un puntazo. Los combates son confusos a veces.	79
PUNTUACIÓN FINAL	**80**

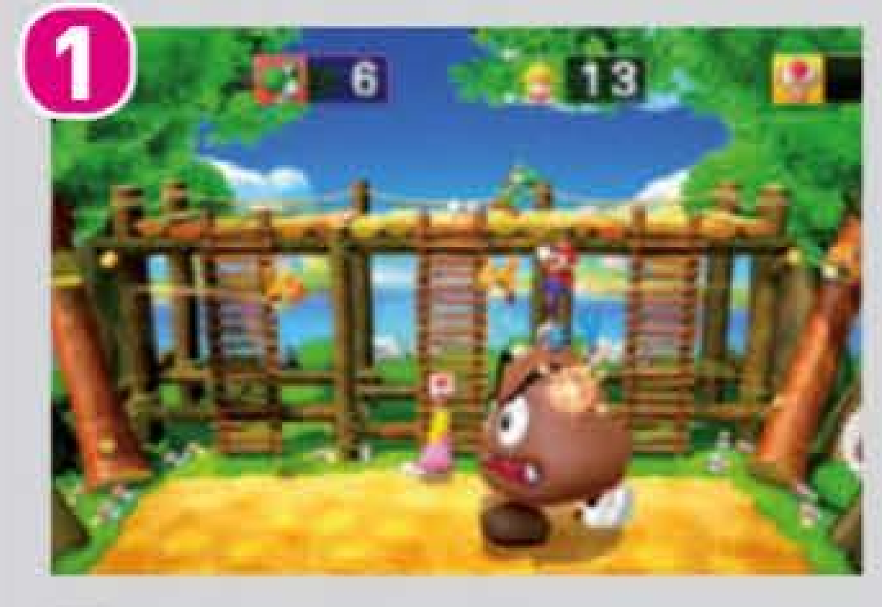
Valoración

Quizá su nota no sea estratosférica, pero este es el más meritorio que hemos visto en mucho tiempo. Como juego de lucha no molará a los "profanos", pero los fans de la saga tienen aquí una propuesta muy refrescante.





BOWSER toma un gran protagonismo en Bowser Party, donde uno de los jugadores lo controla con el GamePad.







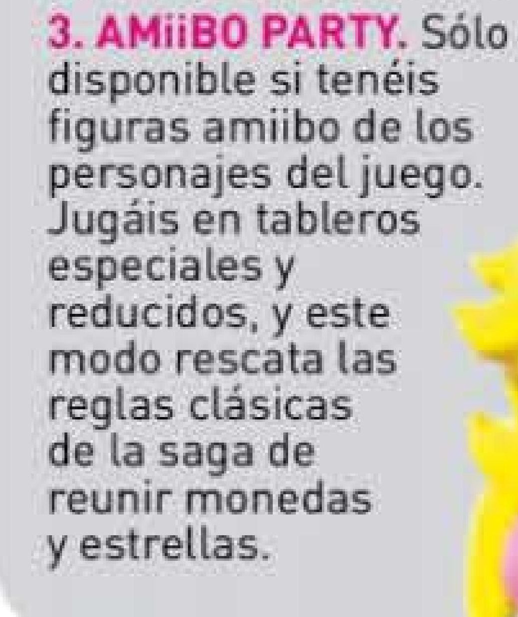
TRES MODOS PRINCIPALES

El juego incluye tres grandes modos principales, cada uno con sus propias reglas y elementos.

1. MARIO PARTY. Este modo es una continuación directa de *Mario Party 9*, y se rige por las mismas reglas. Los cuatro jugadores viajan juntos en un vehículo a través del tablero, lanzando el dado por turnos, y el objetivo es conseguir miniestrellas. Hay combates contra jefes a mitad y final de partida.

2. BOWSER PARTY. El jugador con el GamePad controla a Bowser, y los cuatro con wiimote al equipo Mario. El objetivo del equipo Mario es llegar a meta, y el de Bowser impedirlo.

3. AMiiBO PARTY. Sólo disponible si tenéis figuras amiibo de los personajes del juego. Jugáis en tableros especiales y reducidos, y este modo rescata las reglas clásicas de la saga de reunir monedas y estrellas.





amiibo

Este es el segundo juego (tras *Super Smash Bros.*) que permite guardar información en las figuras.

Una fiesta con Bowser y los amiibo

MARIO PARTY 10

Tras Wii Party U, Nintendo y su estudio Nd Cube retoman su saga de minijuegos más emblemática, que debuta en Wii U.

ESTA NUEVA ENTREGA APROVECHA dos de las características más publicitadas de Wii U: la compatibilidad con las figuras amiibo y el juego asimétrico. Esto último es un concepto del que Nintendo habló mucho en el lanzamiento de la consola, y que consiste en utilizar la combinación de GamePad y wiimotes para que los jugadores participen en una misma experiencia multijugador desde enfoques diferentes. Esto funcionó muy bien en algunos minijuegos de *Nintendo Land*, pero desde entonces apenas hemos visto ejemplos memorables (*Rayman Legends* y poco más). Sin embargo, *Mario Party 10* brilla en este aspecto con su modo Bowser Party, una divertidísima experiencia en la que un jugador controla a Bowser con el GamePad y se enfrenta a los poseedores de wiimotes en estupendos minijuegos en los que trata de hacerles el mayor daño posible. Ideas como esta son lo que necesita Wii U para mostrar el potencial de sus posibilidades únicas.

→EN CUANTO AL USO DE LAS FIGURAS AMiiBO, tenemos sentimientos encontrados. El modo amiibo Party permite conectarlas para utilizarlas como personajes jugables, con los objetos y elementos estéticos que hayamos personalizado y guardado en las figuras. Y la gracia es que este modo rescata las reglas clásicas de la saga de reunir monedas y estrellas, lo cual es positivo para tener un abanico mayor de posibilidades (hay otro modo, sin los amiibo de por medio, que sigue las mecánicas que introdujo *Mario Party 9*).

En amiibo Party los tableros son especiales, y están inspirados por el personaje del amiibo que decidamos. Si no tenéis figuras, no



HAY MÁS DE 70 MINIJUEGOS, todos ellos de conceptos sencillos y accesibles, pero muy divertidos y variados.



ADEMÁS DE LOS TRES MODOS PRINCIPALES, también hay una serie de modalidades y minijuegos adicionales.



EL MODO MARIO PARTY retiene las mecánicas de *Mario Party 9*, y el objetivo consiste en reunir el mayor número de miniestrellas.

Bowser contra todos

El modo Bowser Party es lo que más nos ha convencido en esta entrega. Hasta 5 jugadores pueden disfrutar de él, e incluye los minijuegos más divertidos gracias al aprovechamiento del juego asimétrico: un usuario emplea el GamePad y se enfrenta a todos los demás, que usan wiimotes.



EL EQUIPO MARIO avanza a través del tablero, y los cuatro son reconocidos con la victoria si alguno o algunos de ellos llegan de una pieza a la meta.



PERO CADA VEZ QUE BOWSER les alcanza en el tablero, da inicio un minijuego en el que Bowser (con el GamePad) trata de quitarles puntos de vida.

AMIIBO PARTY. Podéis personalizar vuestro personaje con objetos especiales que se guardan en la figura, y participar en tableros basados en los personajes amiibo. Además, también podéis usar las figuras no compatibles con este modo para recibir bonificaciones diarias.





podréis acceder al amiibo Party, y tened también en cuenta que sólo podréis jugar en los tableros de los amiibo que tengáis, y que los compatibles son: Mario, Luigi, Peach, Toad, Yoshi, Donkey Kong, Wario, Estela y Bowser. En cualquier caso, los tableros amiibo son demasiado simples y pequeños, y lo más cansino de todo es que hay que acercar la figura al GamePad cada vez que lancéis el dado, un recurso con gracia pero que aburre al segundo turno. Pensamos que los amiibo podían haber brillado más, pero en general estamos ante un juego muy divertido. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Bowser Party** es lo que más aporta a la fórmula de la saga, y divierte mucho.

■ **Los minijuegos** son variados, y en general es un juego bastante completo y cargado de modos.

Lo peor

■ **amiibo Party** no termina de cuajar, debido a la simpleza extrema de sus tableros y al uso excesivo de las figuras.

■ **No hay online** de ningún tipo, y jugar solo no es tan divertido como en compañía.

Alternativas

• **Wii Party U.** Otra opción muy recomendable, de concepto similar y desarrollado por el mismo estudio.

• **Mario Kart 8.** Aún más divertido para echarse unas partidas multijugador, y además tiene online.

■ **GRÁFICOS** Un juego de este tipo no necesita grandes alardes, así que visualmente es muy sencillo. **77**

■ **SONIDO** Las melodías son variadas y alegres, y acompañan correctamente cada momento. Buenas voces y efectos. **79**

■ **DURACIÓN** Un juego muy completo, con diferentes modos y un buen número de extras, posibilidades y desafíos. **84**

■ **DIVERSIÓN** Una garantía de diversión en multijugador, pero no tan divertido si tenéis que jugar solos. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 80

Valoración

Si os juntáis a menudo alrededor de la consola con amigos y/o familiares para echaros unas risas, *Mario Party 10* es una de las opciones más recomendables del catálogo de Wii U. Bowser Party es el mayor tesoro de esta entrega.





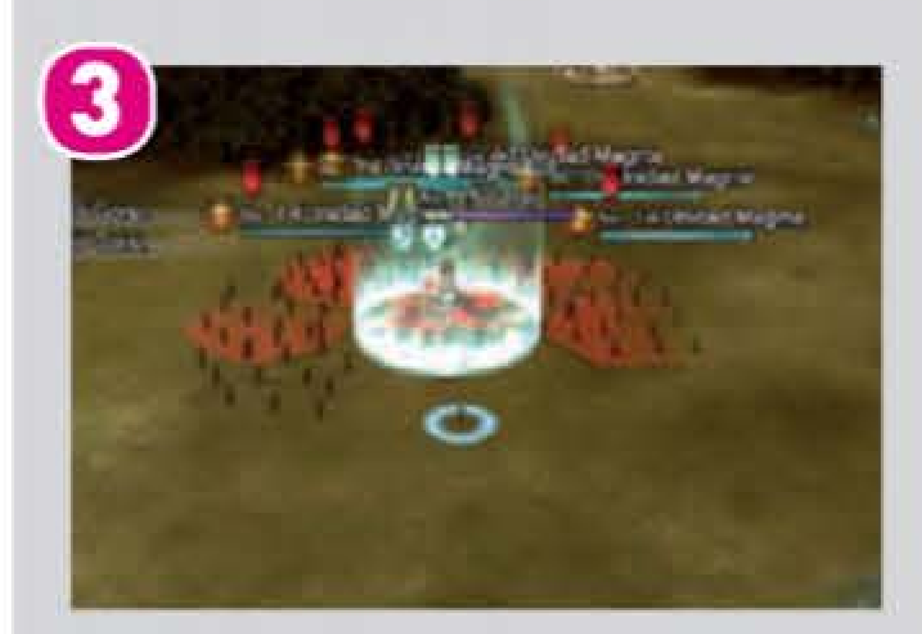
16 ■ Rol ■ Square Enix ■ 1 jugador
■ Castellano (textos) ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



ESTE REMAKE DEL ORIGINAL DE PSP añade mejoras gráficas en HD a un juego que por fin traspasa las fronteras niponas.







VIVA LA VIDA DEL ESTUDIANTE

No sabemos si tendrá efecto en la tasa de matriculaciones pero, si abriesen una escuela como la de *Type-0*, se apuntaba hasta el típico tripitidor maestro en hacer pellas.

1. EN LA ACADEMIA. En nuestro "instituto" asistimos a clases para mejorar los atributos del grupo o aprender nuevas magias. Además, charlamos con otros estudiantes, podemos entrenar o aceptar encargos y misiones secundarias (maniobras).

2. COMBATES. Son en tiempo real. Controlamos a un personaje y podemos cambiar entre los 14 disponibles en cualquier momento. Cada uno tiene armas y habilidades muy distintas.

3. BATALLAS ENTRE EJÉRCITOS. Las guerras entre los 4 países involucrados en el conflicto nos llevan a protagonizar estas fases, que mezclan elementos de los juegos de estrategia (de un modo simplón, eso sí) con combates roleros para acabar con determinados jefes.

Orgulloso de ser un empollón del rol

FINAL FANTASY TYPE-0 HD

La clase Cero tiene mucha suerte. En vez de estudiar literatura o historia, en su colegio aprenden a lázaro, piro+ o esna.



Ace

Es uno de los 14 estudiantes de la clase Cero. Su arma es una de las más extrañas ya que lanza cartas cual Gambito, el conocido X-Men.

■ **LA FABULA NOVA CRYSTALLIS** por fin puede jugarse al completo en tierras europeas. *Type-0 HD* se suma a la lista de *FF XIII, FF XIII-2, Lightning Returns* y el próximo *FF XV* para completar el conjunto de juegos que Square Enix creó bajo el mismo universo. La historia nos sitúa en Orience, un reino dividido en 4 grandes naciones que luchan entre sí por el control de los ya míticos cristales. Nuestros 14 protagonistas, y luego dirán que Square ya no tiene el protagonismo de antaño en la industria, son de Rubrum y son los únicos capaces de usar la magia sin la ayuda de los cristales. De ahí el aprecio que nos tienen en el ejército de Rubrum, que nos encarga misiones para inclinar la balanza de la guerra a su favor.

Para matar el tiempo hasta la siguiente batalla asistimos a clases en la Academia, un instituto muy especial en el que encontramos misiones, charlamos con otros estudiantes y hasta nos dedicamos a la cría de chocobos, que luego podemos montar para explorar.

→LOS COMBATES EN TIEMPO REAL son más exigentes de lo que estamos acostumbrados a ver en la saga. Además, cada personaje tiene un arma y unas habilidades muy distintas, lo que hace que las batallas sean tremendamente variadas. Incluso podemos cambiar el control entre los 14 personajes en cualquier momento. Por su-





EL MAPA ES TAN GRANDE, que lo mejor es trasladarse en chocobo, o mucho mejor aún, en un mítico barco volador.



EL APARTADO GRÁFICO es, obviamente, mejor que el de PSP, pero es un nivel muy bajo para la nueva generación.



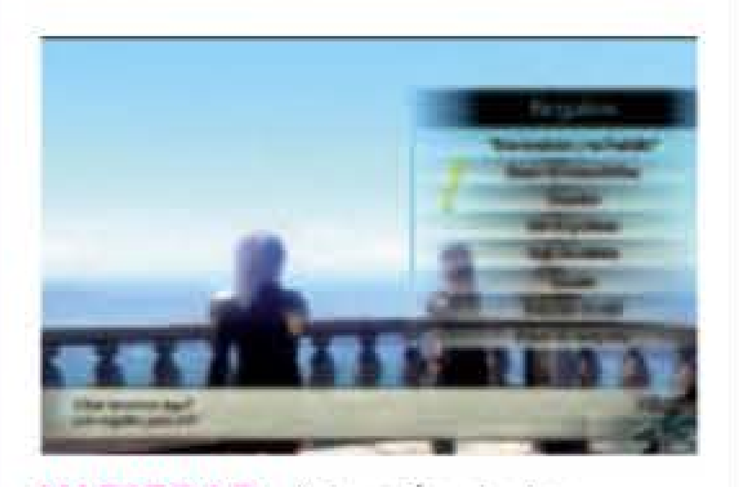
LAS SIMILITUDES CON *FF XIII* de la Fabula Nova Crystallis se limitan a compartir universo, como esta lucha contra un lu'Cie.

Un verdadero Final Fantasy

A pesar de que muchos ven la ausencia de combates por turnos como una traición a la saga, *Final Fantasy* es mucho más que eso. *Type-0* recupera algunos de los elementos que nos enamoraron en su día, como la libertad para explorar, controlar a un grupo de héroes...



MAPA DEL MUNDO. Explorarlo a nuestro aire, chocobo en ristre, es una delicia rolera, aunque las zonas se vayan desbloqueando con la historia.



VARIEDAD. Además de las clases en la Academia, hay todo tipo de misiones. Lo mejor es que van más allá de luchar, como regalar cosas a esta tipa.

LOS COMBATES EN TIEMPO REAL son muy variados gracias a la variedad de armas. No es lo mismo controlar a Seven y su látigo que abarca grandes distancias (izquierda) que manejar a Deuce y su flauta mágica, con la que apenas podemos movernos a pequeños saltitos (derecha).





puesto, tampoco faltan las magias y la invocación de eidolones. Las ofensivas de guerra son una especie de fases de estrategia en las que debemos ayudar a los nuestros a conquistar fortines y ciudades enemigas, pero son muy simples.

Aunque el tono es más oscuro que en anteriores entregas, *Type-0* "respira" *Final Fantasy* gracias a su mapa del mundo explorable, su elenco de personajes, sus más de 100 horas de juego y sus enormes posibilidades en combate. Eso sí, técnicamente es muy flojo y han eliminado el multijugador del juego original de PSP.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los 14 protagonistas,** que multiplican las opciones durante los combates.
- **Más de 100 horas** de un desarrollo bastante más variado que lo que vimos en las últimas entregas.

Lo peor

- **Técnicamente es muy cutre.** Vale que era de PSP pero el filtro HD no cuela.
- **La cámara es ingobernable** y la IA de nuestros compañeros es demasiado tontorrona.

Alternativas

- **Final Fantasy X/X-2 HD Remaster** es un verdadero juegazo, aunque también haya llovido mucho.
- **Crisis Core Final Fantasy VII** es la opción más parecida a la de *Type-0*, si es que tenéis la suerte de encontrarlo en alguna parte.

GRÁFICOS Lo sentimos, pero no hay por dónde cogerlos. El mismo motor de PSP con un filtro HD que no da el pego. **60**

SONIDO Una banda sonora épica, efectos muy notables y voces en inglés y en japonés, a elegir según tus gustos. **88**

DURACIÓN La historia principal dura unas 50 horas y 50 más, como poco, para completarlo todo al cien por cien. **92**

DIVERSIÓN Los combates enganchan mucho y la Academia mola, pero la historia y la exploración son flojas. **85**

PUNTUACIÓN FINAL 84

Valoración

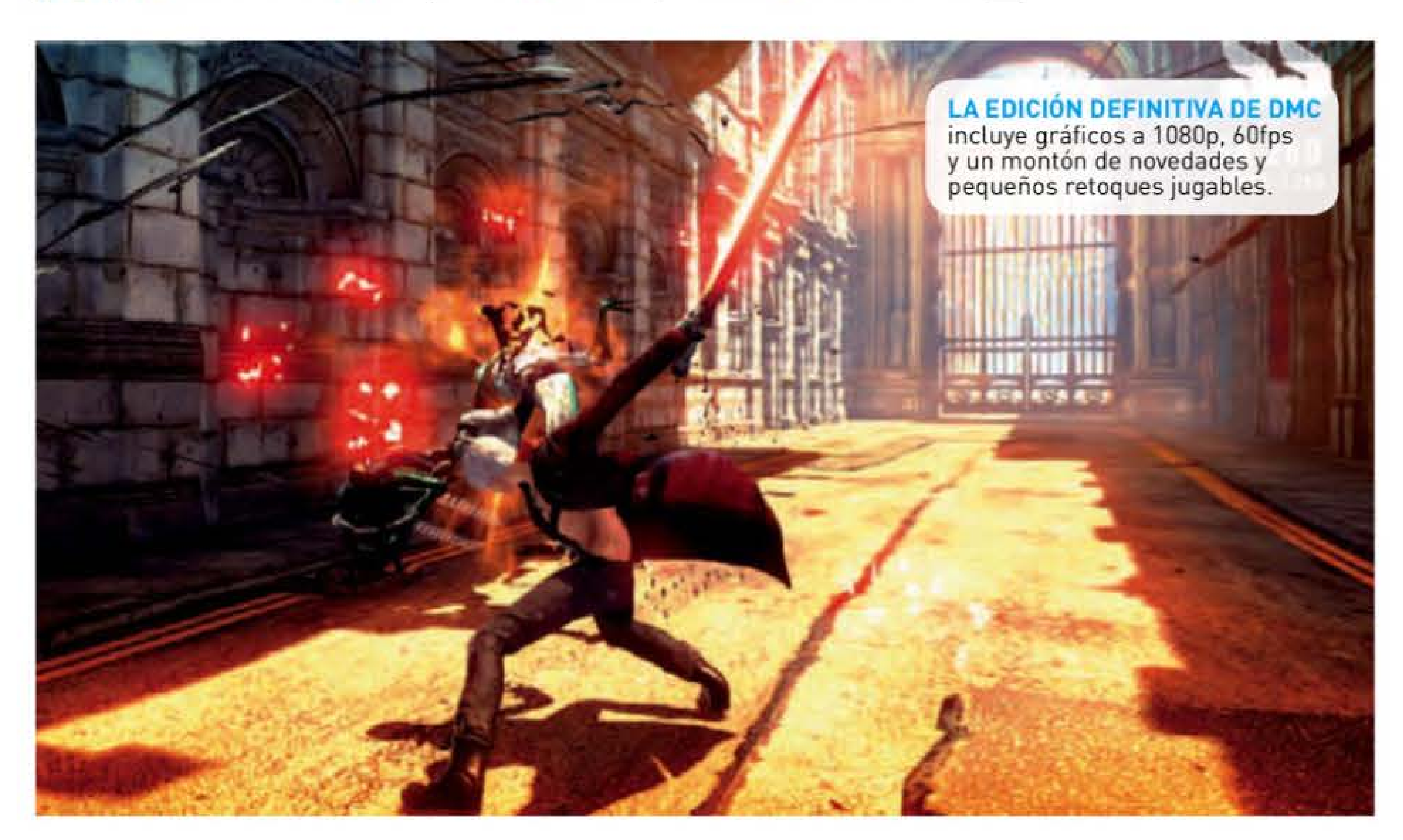
Aunque es flojo en lo técnico y sufre por las limitaciones propias de no ser un triple A, tiene detalles que nos recuerdan por qué nos gustaba tanto *FF*. Este carisma y su variedad hacen que recupere parte de la magia perdida en la saga.

Por Borja Abadíe





16 ■ Acción ■ Capcom ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 39,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

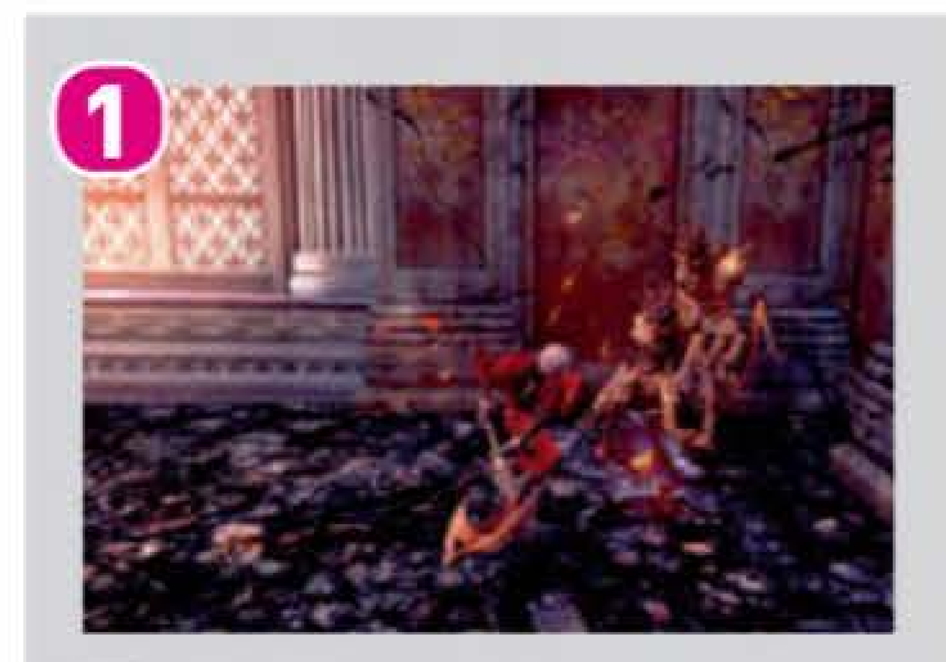


LA EDICIÓN DEFINITIVA DE DMC incluye gráficos a 1080p, 60fps y un montón de novedades y pequeños retoques jugables.

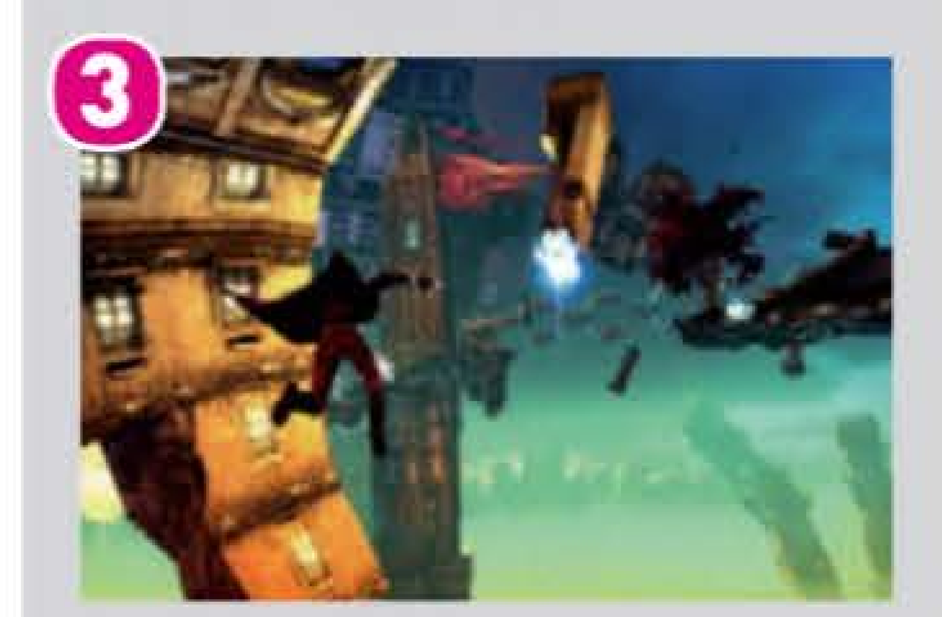




LAS PUERTAS SECRETAS nos conducen a misiones como carreras contrarreloj (izq.) o desafíos de combate aéreo, por ejemplo (derecha).







HABILIDADES DE UN NEPHILIM

Dante, como ya sabréis, es un Nephilim, es decir, mitad ángel mitad demonio, así que tiene habilidades de ambos bandos, lo que le convierte en una máquina de cazar demonios imparable.

1. DEMONIO. Nuestro padre, el legendario Sparda, nos ha dejado en herencia unas cuantas armas y habilidades. Para acabar con algunos enemigos hay que atacar con estas armas (como el hacha). Las podemos reconocer por el rastro rojo que dejan.

2. ÁNGEL. Lo mismo sucede con la madre de Dante, aunque a la inversa. Sus armas, que dejan un trazo azul, son algo más débiles, pero indispensables para hacer daño a determinados rivales y perfectas si nos rodea un grupo de enemigos.

3. PLATAFORMEANDO. Lo mejor es que esta dualidad también se traslada a las secciones de plataformas. Muy al estilo del mítico *Super Magnetic Neo*, tenemos que alternar las habilidades azules (angelicales) y rojas)demoníacas) para poder avanzar.

Así da gusto el remaster, Mr. Dante

DmC DEVIL MAY CRY DEFINITIVE EDITION

Tráiler

Igual no te gusta el nuevo Dante, pero él se ve tan guapo que cree que nos merecemos verlo en alta definición y a 60fps.

■ **YA HEMOS PERDIDO LA CUENTA DE TANTO REMASTER** que está llegando a las nuevas consolas. Cada nuevo relanzamiento nos llena de in-orgullo e insatisfacción pero, después de rejugarnos *DmC*, estamos empezando a tenerles fe. Los gráficos a 1080p y 60fps se agradecen, e incluso estos últimos influyen en mejorar la fluidez y por tanto la jugabilidad, pero es algo que ya presuponemos. También viene acompañado por todos los DLC's que han aparecido para el juego original, empezando por los típicos trajes y otros extras chorras y acabando por la campaña adicional protagonizada por Vergil. Que incluya todo esto está muy bien, pero, qué queréis que os digamos, también está dentro de lo mínimamente exigible.

→**LO SORPRENDENTE SON LAS MEJORAS JUGABLES,** como el modo Turbo, con el que aumentamos la velocidad de juego un 20% o el modo Hardcore, que aumenta la salud de los enemigos entre otras "molestias". Pero es que hay más: un nuevo modo de dificultad, otro modificador que hace que solo dañemos a los rivales al llegar al rango S de estilo o 60 nuevos niveles para el Palacio Sangriento.

El mimo con el que han hecho esta remasterización también se deja ver en la nueva colocación de algunos coleccionables, en la nueva posibilidad de fijar el blanco o en los cambios en las rutinas de muchos jefes finales y enemigos. Desde luego, así sí que nos la "cuelan" para repetir aventura. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	80
■ SONIDO	90
■ DURACIÓN	86
■ DIVERSIÓN	90

Valoración Un gran ejemplo de qué se debe ofrecer al usuario en una remasterización. Mejores gráficos, sí, pero también nuevo contenido que nos invite a repetir aventura.

PUNTUACIÓN FINAL 89

Por Gustavo Acero



12 ■ Plataformas ■ Moon Studios ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 19,99 € (descargable) ■ Ya disponible

Gameplay



LA HISTORIA de Ori es tan emotiva y conmovedora como las películas de Hayao Miyazaki: un relato sobre la belleza y crudeza de la Madre Tierra.





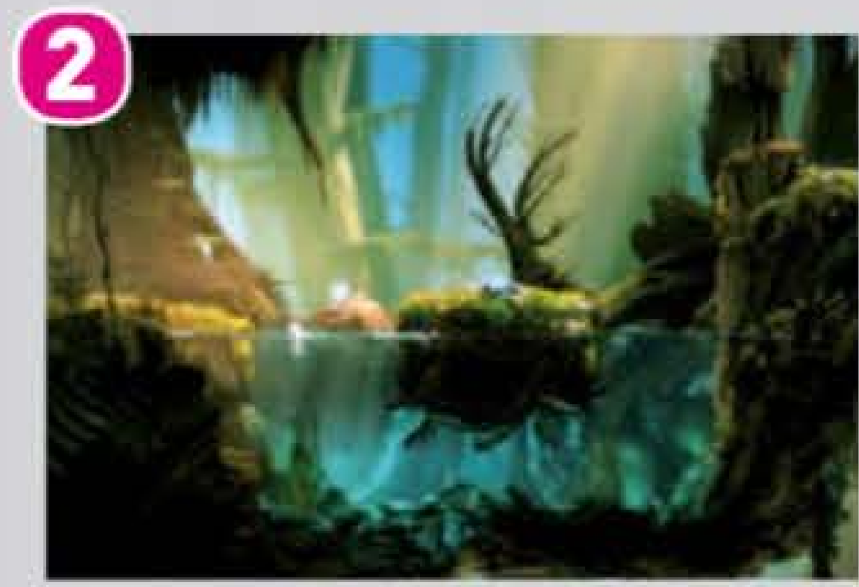


EN NIVEL ARTÍSTICO está por encima de todo lo que hemos visto en terreno 2D, sólo comparable a la saga *Trine*. Un museo impresionista en movimiento.

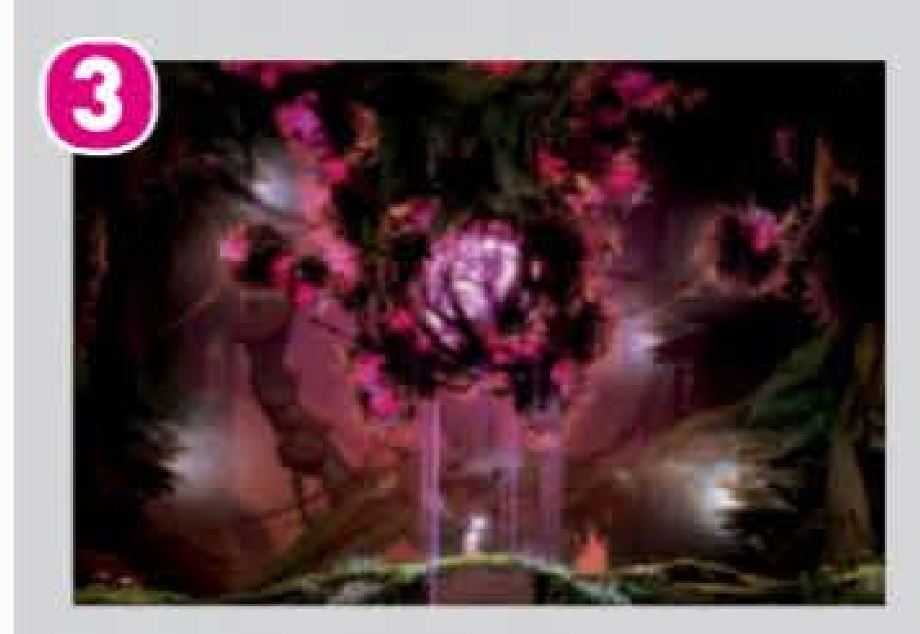
1



2



3



CÓMPRATE UN BOSQUE Y PIÉRDETE

Perderse en Nibel es un regalo para los sentidos por el diseño de niveles y la sublime banda sonora orquestada, aunque la naturaleza es también un vergel de peligros.

1. EL DESARROLLO recuerda a *Limbo* en cuanto a la escasez de información sobre la historia y el entorno, por lo que debemos aprender a sobrevivir a base de palos, o sea, por ensayo y error. De ahí que las vidas sean infinitas... al contrario que los puntos de guardado, un verdadero reto.

2. EL SISTEMA DE HABILIDADES permite a Ori ampliar su repertorio de movimientos cual Samus Aran mediante la recolección de esferas de energía que nos "enseñan" a nadar por las diáfanas aguas (en la imagen), trepar muros o efectuar saltos dobles.

3. LOS JEFES BRILLAN... pero por su ausencia, pues en su mayoría son sustituidos por fases de reflejos. Eso no quita que podamos potenciar nuestros rayos con diez variantes de ataque para machacar a las demás criaturas.

Cuando todo esto era bosque

ORI AND THE BLIND FOREST

La primera obra de arte del año nos sumerge en una atmósfera mágica que nos recuerda cómo se hacían antes los videojuegos.

■ **LA COMPAÑÍA 'INDIE' MOON STUDIOS** ha recurrido a las raíces de los plataformas de exploración clásica al estilo "metroidvania" para invitarnos a un fascinante mundo de fantasía representado con una sensibilidad artística que os dejará huella. El bosque de Nibel bebe de las mejores películas de Studio Ghibli y Disney en su maravillosa representación de la naturaleza, aunque también toma inspiración de otras aventuras como *Trine*, *Child of Light* o incluso la saga *Zelda*, de la que hereda una historia de árboles marchitos y seres de luz en un ambiente plagado de puzles, criaturas y habilidades acumulables para acceder a zonas hasta anteriormente ignotas.

→**EL IMPECABLE CONTROL** de Ori supone un reto constante a nuestra destreza, pues sacrifica la complejidad de los combates tradicionales (reducidos a lanzar rayos teledirigidos con 'X'), en favor de los saltos y la exploración, esencial para potenciar nuestros ataques y otras cualidades mediante puntos de experiencia que aportan un toque RPG al equilibrado desarrollo.

Pero el mayor desafío está en la ausencia de autoguardado, pues es el jugador quien decide cuándo y dónde salvar partida, arriesgándose a perder todo lo avanzado y retomar su viaje desde el último punto donde guardó. Esto resulta un fastidio, sumado a la nula rejugabilidad una vez completas la aventura -se resetea- como únicas sombras de un bosque tan efímero (8 horas), deslumbrante y cautivador como la primavera. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	95
■ SONIDO	92
■ DURACIÓN	85
■ DIVERSIÓN	93

Valoración Ori os abrirá los ojos a una poesía audiovisual que no innova, pero destila la savia de los plataformas clásicos. Precioso, desafiante e imprescindible.

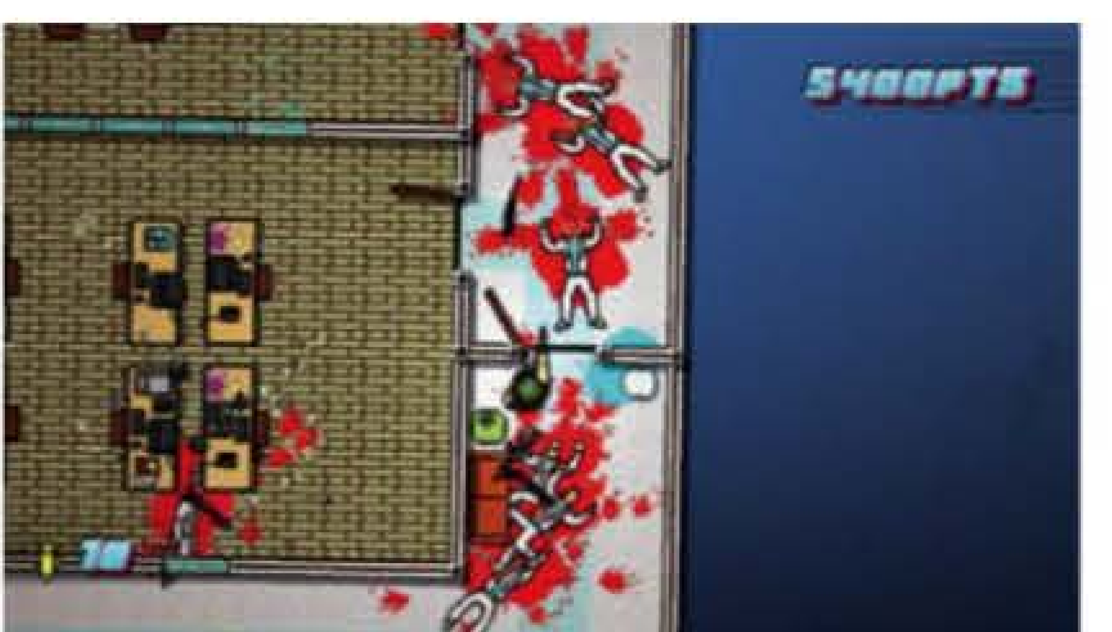
PUNTUACIÓN FINAL 92

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.









PS4-PS3-Vita-PC | HOTLINE MIAMI 2

WRONG NUMBER es la secuela del exitazo indie de 2012, un juego tan violento y explícito como difícil. Su secuela no solo no abandona esa senda, sino que eleva la dificultad aún más al tiempo que añade más niveles (y más grandes), más armas, más personajes controlables, más tipos de enemigos... Vamos, que como buena secuela, es más grande en todos los sentidos, aunque lo cierto es que no innova en demasiados aspectos. Salvo por detalles en la narrativa, a través de una decena de personajes con habilidades distintas, la inclusión de nuevas situaciones (aunque todo se reduce a matar a todo el que se mueva) o enemigos a los que solo podemos derrotar con armas específicas, todo sigue siendo muy, muy familiar. Eso sí, en abril llegará un editor de niveles, que nos permitirá crear hasta nuestras propias historias. Aún con eso, un juego continuista, aunque como el original, muy divertido. Y con una pixelada y atractiva parcela visual y un banda sonora de las que no se olvidan...

Valoración Sin el factor sorpresa de la primera parte, HM2 es un juego continuista... aunque tan divertido y adictivo como el original. **86**

PS4 - PC | OLLIOLLI 2



LA ESTÉTICA PIXELADA vuelve a presidir esta secuela del aclamado juego de skate indie, un adictivo arcade que nos permite invita a conseguir enlazar trucos para conseguir grandes puntuaciones y, al mismo tiempo, cumplir algunos retos adicionales. Una fórmula que se ha enriquecido con nuevas piruetas, un mejor diseño de los niveles y una curva de dificultad mejor calculada, pero aún más exigente. Un título que, como *Hotline Miami 2,* es bastante continuista y tampoco aporta novedades relevantes.

Valoración Si jugaste al *OlliOlli* original te espera el mismo arcade de skate, refinado, con más trucos, mejores niveles... **86**

3DS | 3D OUTRUN

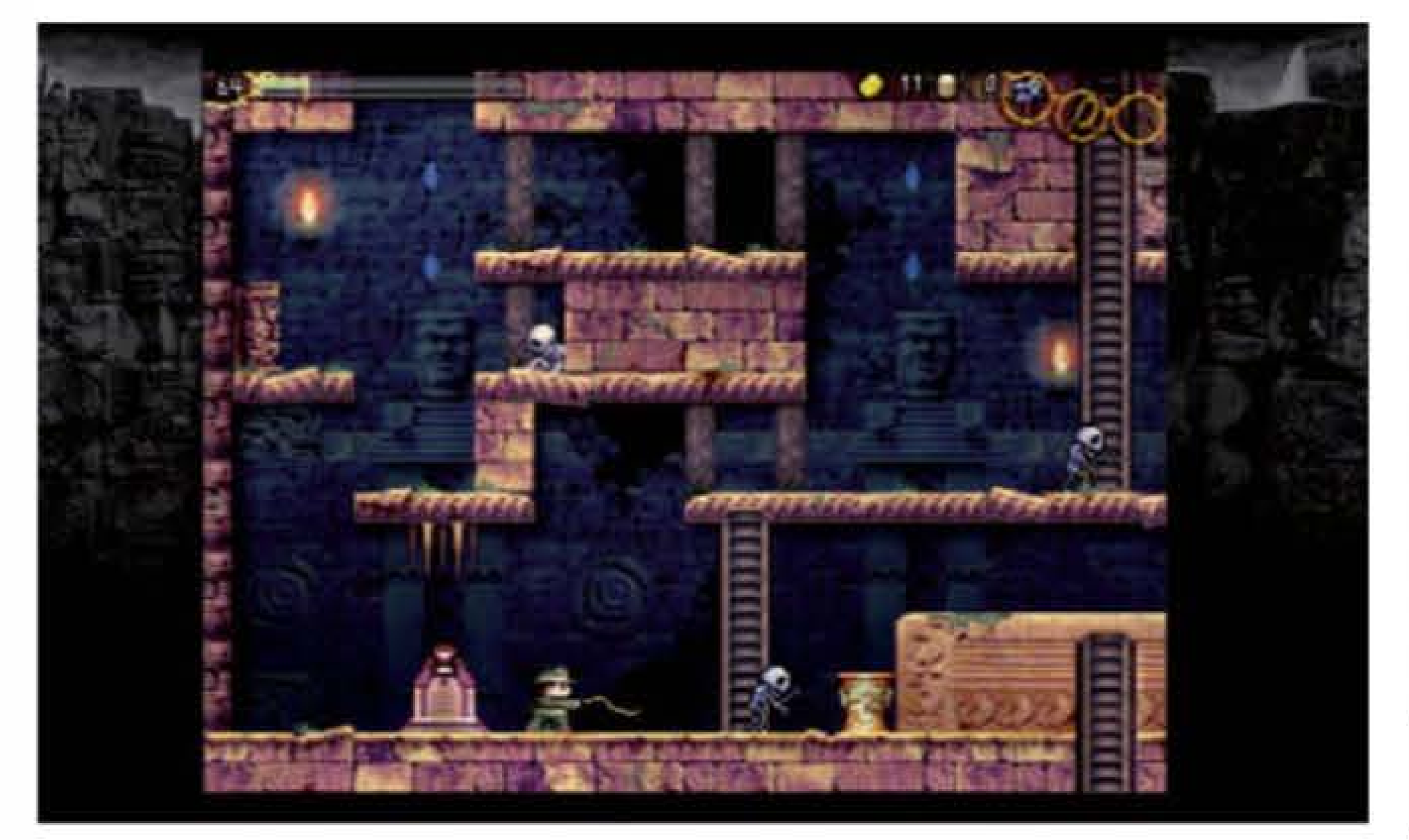


EL INOLVIDABLE CLÁSICO DE SEGA llega a la eShop de Nintendo recibiendo el habitual tratamiento de Sega: impresionante modo 3D, extras como diferentes visualizaciones (algunas replicando el movimiento y los efectos de la máquina original), modos adicionales para prolongar su vida... Un título que, sin ningun tipo de duda, es de los mejores que han salido bajo el sello Sega Classics 3D, tanto por lo divertido que continúa siendo como por lo impresionante que resulta. Por 4,99 €, es una cita O-BLI-GA-DA.

Valoración El inolvidable arcade de velocidad regresa con un genial modo 3D y nuevas opciones que lo hacen aún más grande.


90



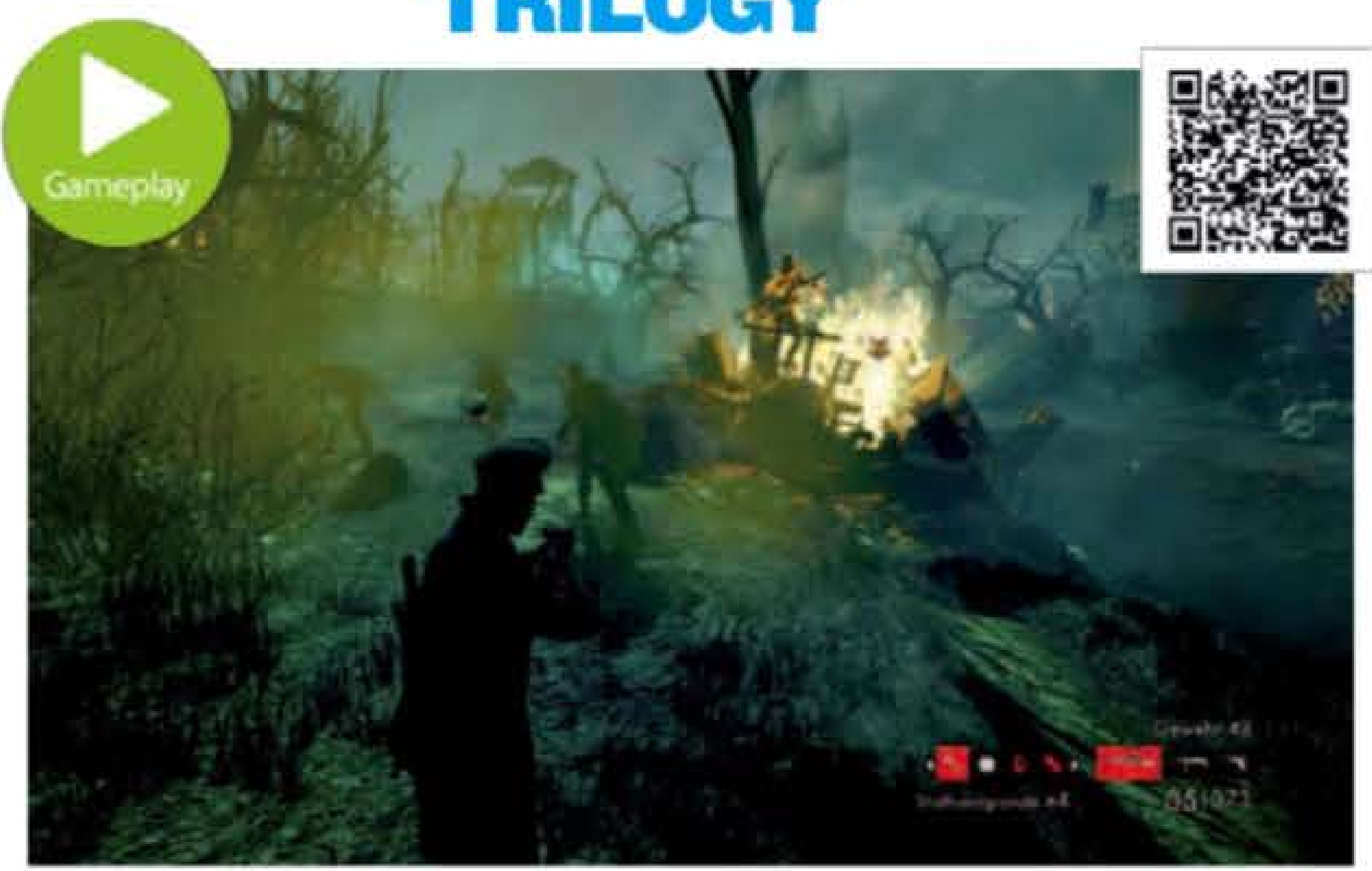


PS Vita | LA MULANA EX

OTRO LAUREADO JUEGO DE CULTO que llega a Vita, en esta ocasión una aventura plataformera 2D en la que debemos explorar unas ruinas, cual Indiana Jones "de palo". Eso sí, pese a su simpática y colorista apariencia, no bajes la guardia: aunque el juego ha sido "suavizado" e incluye nuevas opciones para ayudar un poco al jugador, lo cierto es que es uno de esos juegos difíciles, que "castiga" y no ayuda. Enemigos duros de roer, puzles que no nos dan ninguna pista... Un reto que se adapta muy bien a la portátil, aunque eso si, no incluye modo 16:9 y veremos siempre unas hermosísimas bandas negras a los lados...

Valoración Otro gran juego para el catálogo de Vita, una aventura duradera, difícil y sin concesiones... pero una gran aventura. **82**

PS4-XO-PC | ZOMBIE ARMY TRILOGY



LOS CREADORES DE SNIPER ELITE han cogido la base de su juego (acción en tercera persona, rifle de francotirador y su espectacular kill cam que sigue la trayectoria de la bala...) y lo han llevado a un juego de acción en la II Guerra Mundial con zombies. Una campaña de 15 niveles (10 de juegos "antiguos" y 5 nuevos) y un modo horda, ambos para 2-4 jugadores, amplían la diversión.

Valoración Gráficamente es cutre, pero es uno de esos juegos que te pones, te pones... y acaba enganchando a lo grande. **70**

3DS | POKÉMON SHUFFLE



NINTENDO HA PROBADO el modelo "freemiun" con este puzle que se puede descargar gratis en la eShop. Su mecánica es la típica de unir 3, 4 ó 5 piezas del mismo color (aquí cabezas de Pokémon), y al hacerlo atacamos a la criatura que podemos capturar. El problema es que este puzle limita, y mucho el tiempo de juego, teniendo que esperar tiempo para seguir jugando o pagar para continuar.

Valoración O micropagos o esperas. Esas son las reglas para disfrutar de verdad de *Pokémon Shuffle* y sus breves partidas. **60**



PC | SHADOWS HERETIC KINGDOMS

AÚN CON LOS TEXTOS EN INGLÉS, este RPG se destapa como una buena alternativa a Diablo, tanto en lo técnico como en la trama. Sus mecánicas son muy tradicionales, pero invita a seguir jugando.

Valoración Buena alternativa a *Diablo*, con buen despliegue técnico y mecánicas típicas del género. **78**



PS3 | ATELIER SHALLIE

EL TERCER JUEGO de la serie *Dusk* presenta una nueva trama y personajes, así como un sistema de materias primas y creación mucho más profundo. Eso sí, como anteriores entregas, mucho diálogo y ritmo lento, que puede no gustar a todos.

Valoración Un J-RPG bastante lento, con mucho diálogo (en inglés) y con un sistema de creación profundo. **75**



3DS | 3D FANTASY ZONE

OTRO CLÁSICO DE SEGA que llega a la eShop añadiendo un efecto 3D (que no se cuenta entre los mejores) y un buen puñado de extras. Se trata de un buen matamarcianos, bastante divertido, con una estética muy colorista para el género.

Valoración Un juego que convence por su encanto, aunque el reto está ahí, con nuevos modos y opciones. **80**

EPISODIO



VISITAMOS MORDOR en un momento anterior al del título principal y gracias a un DLC sujeto al pase de temporada.

SOMBRAS DE MORDOR
PS4-One-PC | 9,99 € - 9 MB

El Señor de la Luz

CELEBRIMBOR es el protagonista de un descargable que tiene lugar en el primer mapa de la campaña, ahora más tétrico porque Sauron conserva todo su poder. Las habilidades más potentes nos han sido arrebatadas y otros detalles, como la mayor resistencia de los Uruks, hacen de este episodio algo más difícil que el propio juego. Por otro lado, una habilidad nueva e interesante consiste en usar el Anillo Único y se ha puesto mayor énfasis en la de dominación. Es justo reconocer que la batalla contra Sauron es entretenida, pero la historia aporta poco y resulta corta, lo que sitúa a este nada económico DLC por debajo del original.

VALORACIÓN ★★★☆☆



EPISODIO



THE EVIL WITHIN
PS4-One-PS3 360-PC | 9,99 €

The Assignment

EL PRIMERO de dos descargables que revelan detalles de la historia nos pone en la piel de la detective Kidman, se enfoca en el sigilo (no tenemos armas) y añade más terror, si bien es algo caro para las tres horas que dura.

VALORACIÓN ★★★☆☆



VARIOS



TRIALS FUSION
PS4-One-360-PC | 4 ,99 € - 135 MB

Fault One Zero

EL QUINTO DLC de los seis que Ubisoft tiene en lista para su juego de habilidad trae una nueva ciudad. Diez trazados, más de veinte desafíos y un buen puñado de elementos para el editor son las principales incorporaciones, y si a esto le sumamos un precio no muy elevado, acaba resultando un descargable interesante.

VALORACIÓN ★★★☆☆

EPISODIO



LORDS OF THE FALLEN
PS4-One-PC | 8,99 € - 9 MB

Ancient Labyrinth

UNA NUEVA ZONA es lo que añade al juego principal su primer DLC, la cual viene acompañada de puzles, misiones y equipo inéditos y un nuevo Lord al que derrotar (sin demasiada dificultad). Completarlo os llevará un par de horas y no innova sobre lo visto en la campaña, aunque gustará a los fans de este RPG.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

VARIOS



GRAN TURISMO 6
PS3 | Gratis - 536 MB

Actualización 1.16

TRAS MÁS DE UN AÑO en el mercado es de agradecer que Sony siga actualizando su juego de velocidad. La recuperación del circuito Mid-Field Raceway, el nuevo MINI Clubman Vision Gran Turismo, la llegada del modo B-Spec y otros ajustes son los protagonistas del parche, el cual es tan gratuito como los anteriores.

VALORACIÓN ★★★★☆

EPISODIO



ALIEN: ISOLATION
PS4-One-PS3-360-PC | 6,99 € - 1,1 GB

El detonante

YA HA LLEGADO el quinto y último de los descargables para el juego de Sega. En esta ocasión, se recupera la fórmula de los primeros y tenemos los elementos ya habituales y tres misiones que completar, coincidiendo la conclusión de la última con el inicio de la campaña. Más de lo mismo, lo cual no está mal del todo.

VALORACIÓN ★★★☆☆

DEMOS



SCREAMRIDE

Aunque se trata de una demo que no rinde más allá de quince minutos, es posible probar el curioso título de montañas rusas que ha sido lanzado para One y 360. Sólo disponemos de un nivel en el que jugar a tres modos, los cuales van desde completar el recorrido prefijado hasta crear el nuestro propio, pero sirve muy bien para hacerse una idea de lo que es el juego final.



BLADESTORM: NIGHTMARE

El nuevo título de Koei Tecmo acaba de publicarse y sigue el estilo de otras muchas de sus producciones, por lo que nada mejor que la versión de prueba (la cual dura entre treinta minutos y una hora) para ver si nos apetece "guerrear" de nuevo.



CITIZENS OF EARTH

Si tenemos PS4, Wii U, 3DS o PS Vita podemos echar un ojo al nuevo título de Atlus. La demo ha llegado después de su salida, es larguilla y exhibe un RPG curioso y repleto de humor, aunque facilón y de un corte que no gustará a todo el mundo.

MULTIMEDIA



MORTAL KOMBAT X

El 14 de abril vuelve una de las sagas más polémicas que ha dado este mundillo. Hemos visto mucho tráiler violento, aunque otro un tanto diferente se centra en lo que trae el modo historia.



BLOODBORNE

A puntito de tenerlo entre nuestras manos, el exclusivo para PS4 se ha marcado un vídeo que nos introduce en su historia y vuelve a mostrar una ambientación y dirección artística apabullantes.



XENOBLADE CHRONICLES 3D

La adaptación del clásico de Wii llegará a 3DS en apenas unos días y los vídeos que ha publicado Nintendo nos han ido mostrando pinceladas de su argumento, sin duda el punto fuerte de este RPG.



WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD

Nos hemos llevado una sorpresa con el anuncio de esta expansión independiente, la cual llegará el 5 de mayo a PS4, One y PC. Su tráiler no deja lugar a dudas: seguirá el camino del juego principal.

NOTICIAS

GRATIS A PARES

Con motivo del estreno de la séptima película de A Todo Gas, Microsoft ha anunciado una expansión para *Forza Horizon 2* basada en esa saga. Podrá ser jugada de forma independiente (tanto en One como en 360) y será gratuita entre el 27 de marzo y el 10 de abril, gratuidad que no tiene limitación con los atracos de *GTA V* que tomaron este juego el pasado 10 de marzo.



LO QUE LLEGARÁ

Según su creador, *The Binding of Isaac: Rebirth* recibirá su esperada expansión a mediados de año, cuyo nombre será Afterbirth e incorporará multitud de novedades. Por su parte, Techland ha confirmado que *Dying Light* tendrá descargables de pago hasta mayo y también gratuitos, entre ellos un modo de dificultad superior.

UN GRAN MES

Al menos para los usuarios de Xbox, ya que los suscritos al Gold tienen *Rayman Legends* para One y *BioShock Infinite* para 360. Por su parte, Sony está ofreciendo *Valiant Hearts* (PS4), *Sherlock Holmes: C&P* (PS3) y *OlliOlli 2: Welcome to Olliwood* (PS Vita) entre otros. Recordad descargarlos antes de que acabe marzo para no perderlos.

PAREJA DE UPDATES

Tanto *Destiny* como *Battlefield 4* han recibido actualizaciones para solucionar diversos problemas, como el bug de la munición pesada y un reajuste de las armas en el título de Activision y un nuevo modo de juego y mejoras en el online para el shooter bélico de EA.

La web del mes



LEÑA NIPONA

www.streetfighter.com/us/sfv
Tras el anuncio de *Street Fighter V* hace tres meses, el juego de Capcom se ha convertido en uno de los títulos más perseguidos y la web americana de la compañía va soltando información cada poco tiempo, como la vuelta de Nash y la realización de una fase beta.



LOS MEJORES

TU OPINIÓN CUENTA

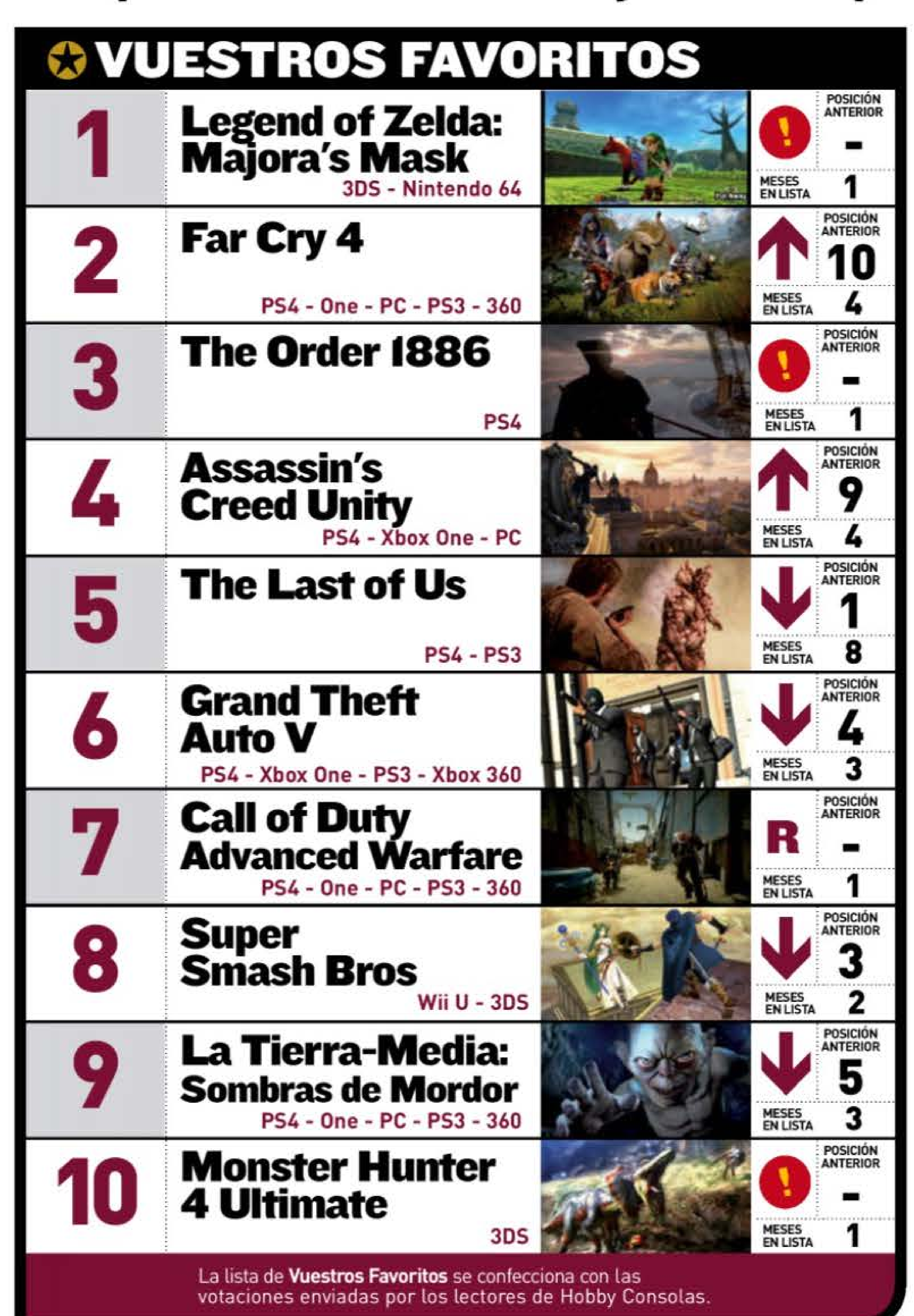
Haznos llegar tus juegos favoritos, tus críticas o tus títulos más esperados entrando en nuestra página de Facebook:

www.facebook.com/hobbyconsolas

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

VUESTROS FAVORITOS



Pos.	Juego	Plataformas		Posición anterior	Meses en lista
1	Legend of Zelda: Majora's Mask	3DS - Nintendo 64	!	-	1
2	Far Cry 4	PS4 - One - PC - PS3 - 360	↑	10	4
3	The Order 1886	PS4	!	-	1
4	Assassin's Creed Unity	PS4 - Xbox One - PC	↑	9	4
5	The Last of Us	PS4 - PS3	↓	1	8
6	Grand Theft Auto V	PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360	↓	4	3
7	Call of Duty Advanced Warfare	PS4 - One - PC - PS3 - 360	R	-	1
8	Super Smash Bros	Wii U - 3DS	↓	3	2
9	La Tierra-Media: Sombras de Mordor	PS4 - One - PC - PS3 - 360	↓	5	3
10	Monster Hunter 4 Ultimate	3DS	!	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R:** REENTRADA EN LISTA

LOS MÁS ESPERADOS



1 MGS V: The Phantom Pain
PS4 - One - PS3 - 360 - PC
Hideo Kojima ha revelado, por fin, cuándo podremos ver el paso de Big Boss hacia el lado oscuro: el 1-9-2015.
FECHA: 1 DE SEPTIEMBRE

2 Uncharted 4: El desenlace del...
PS4
El desenlace del ladrón se hará de rogar hasta la primavera de 2016, pues Sony acaba de retrasarlo.
FECHA: PRIMAVERA DE 2016



3 The Witcher 3: Wild Hunt
PS4 - Xbox One - PC
El ambicioso RPG de CD Projekt RED está ya a sólo tres meses de distancia, tras el retraso que sufrió.
FECHA: 19 DE MAYO



4 The Legend of Zelda
Wii U
El debut de la famosa saga de Nintendo en Wii U vendrá acompañado de un enorme mundo abierto, sin límites.
FECHA: FINALES DE 2015



5 Batman Arkham Knight
PS4 - Xbox One - PC
El Caballero Oscuro tendrá que enfrentarse al malvado Espantapájaros en este espectacular "sandbox".
FECHA: 2 DE JUNIO

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... THE ORDER 1886

La valoración de Hobby Consolas (nº 284) fue de 78.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:

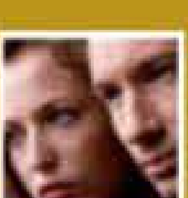




La orden de la "next gen"
Andrés Macho

"PS4 muestra su potencia en un juego con una trama sólida y original. Con sus impresionantes gráficos, es un gran paso para las aventuras modernas".

NOTA **90**



La experiencia es de cine
Jesús Sanro

"Los increíbles gráficos, la cuidada ambientación, la historia o la música dan mucho de sí. Combina géneros y los dota de gran variedad de situaciones".

NOTA **90**



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA **Hobby Consolas**	REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu**	WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN**	REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer**	WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot**	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge**
1	**Legend of Zelda: Majora's Mask** 3DS	91	93/100 "La mejor remasterización que se haya hecho de un *Zelda*"	37/40 No disponible	8,7/10 "Demuestra que los juegos bien diseñados nunca envejecen"	9,25/10 "Una forma ideal de disfrutar de este clásico del videojuego"	9/10 "Va más allá del 'remake' para ser, otra vez, un clásico"	-/10 No disponible
2	**Ori and the Blind Forest** Xbox One - PC	91	92/100 "Nos ha abierto los ojos a un mundo de poesía audiovisual"	-/40 No disponible	8,5/10 "Puede frustrar, pero su mundo es realmente memorable"	9,5/10 "Es difícil, pero hacía mucho que no disfrutábamos tanto"	9/10 "No sólo es bonito, sino que sorprende con los trucos que usa"	-/10 No disponible
3	**Devil May Cry Definitive Edit.** PS4 - Xbox One	90	89/100 "Con sus novedades, es una excelente remasterización"	-/40 No disponible	8,9/10 "Capcom lleva a PS4 y One el gran juego que ya conocíamos"	9/10 "Seas nuevo o repitas, esto sí es una remasterización"	9/10 "No es sólo una mejor versión de *DmC*, sino un clásico"	-/10 No disponible
4	**Monster Hunter 4 Ult.** 3DS	88	93/100 "El cooperativo online lo convierte en una de las joyas de 3DS"	36/40 No disponible	9/10 "Sus intensas batallas te tendrán ocupado mucho tiempo"	8,75/10 "Da un gran paso para sumar a más gente a su retante fórmula"	9/10 "Se agiganta para contentar a veteranos y novatos por igual"	8/10 "Pocos juegos recompensan tu tiempo de forma tan excitante"
5	**Hotline Miami 2: Wrong Number** PS4 - PS3 - PC - Vita	87	86/100 "Cuesta separarse de su violento y decadente universo"	-/40 No disponible	8,8/10 "Un brutal juego en el que matar y morir frenéticamente"	8,5/10 "La frustración deja paso a la diversión cuando progresas"	9/10 "Una clara mejoría sobre una fórmula que ya era tremenda"	-/10 No disponible
6	**Resident Evil HD Remaster** PS4 - One - PC - PS3 - 360	83	86/100 "Pueden pasar 100 años y seguirá siendo una gran aventura"	-/40 No disponible	8/10 "Una buena actualización del clásico del survival horror"	9,5/10 "Uno de los mejores survival horror de la historia, aún mejor"	7/10 "Demuestra que la saga era mejor sin tanta grandilocuencia"	-/10 No disponible
7	**Total War Attila** PC	81	93/100 "El mejor juego de estrategia, guerra e historia que existe"	-/40 No disponible	8,1/10 "Un gran refinamiento de lo que se vio en *Total War Rome II*"	8/10 "Hay nuevas mecánicas, pero el núcleo es el típico de la saga"	7/10 "No convence tanto como otros *Total War*, pero engancha"	-/10 No disponible
8	**Apotheon** PS4	81	84/100 "Una epopeya en plan 'metroidvania' que logra enamorar"	-/40 No disponible	6,9/10 "Su flojo control lo deja fuera del panteón de los dioses"	9/10 "Una de las primeras sorpresas de este comienzo de año"	8/10 "Su estilo artístico es único, aunque se hace algo monótono"	-/10 No disponible
9	**Dragon Ball Xenoverse** PS4 - One - PC - PS3 - 360	74	80/100 "Los fans sabrán apreciar su gran cantidad de detalles"	30/40 No disponible	6,7/10 "La personalización es genial, pero los combates son sosos"	7,5/10 "La historia es estúpida, pero recupera momentos épicos"	-/10 No disponible	-/10 No disponible
10	**The Order 1886** PS4	69	78/100 "Una exhibición gráfica sin un equilibrio claro de conceptos"	30/40 No disponible	6,5/10 "Enfatiza en lo cinematográfico, lo que perjudica a la acción"	7,75/10 "Sacrifica la acción para apostar por una presentación de cine"	5/10 "Se deja jugar y es bonito, pero es una ocasión perdida"	-/10 No disponible

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



Buen juego, con fallos
Ignacio Muñoz

"Los gráficos son de aúpa y la música suena genial. En general, es un buen juego, pero el problema es que parece a medio hacer, pese a que se retrasó".

NOTA 80



No es lo que se esperaba
Miguel Fernández

"Se centra más en los gráficos que en dar opciones jugables. No obstante, va ganando en intensidad, y no es cierto que se abuse de los quick time events".

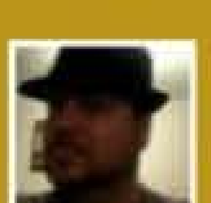
NOTA 77



Choque de sensaciones
Francisco J. Mori

"Tanto las críticas como los elogios a este juego son comprensibles. En gráficos, es lo mejor de la nueva generación, pero tiene el punto débil de que resulta corto".

NOTA 75



Aventura sin tiros
Miguel de Blas

"En términos visuales, impresiona y la historia es coherente. Tiene momentos que le dan variedad, pero, al final, queda una aventura sin mucha interactividad".

NOTA 70

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre: BLOODBORNE



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción



PLAYSTATION 4



El juego del mes

DEVIL MAY CRY DEFINITIVE EDIT.

El reseteo del famoso "hack and slash" de Capcom vuelve con energías renovadas.

Imprescindibles

1 The Last of Us Remast.	95	49,95 €	6 Dragon Age Inquisit.	92	69,95 €
2 GTA V	94	72,50 €	7 Far Cry 4	92	69,95 €
3 Destiny	94	72,95 €	8 Wolfenstein: New Order	90	69,95 €
4 NBA 2K15	93	72,50 €	9 Thief	90	69,95 €
5 Sombras de Mordor	92	69,95 €	10 Diablo III Ult. Evil Ed.	90	69,95 €

XBOX ONE



El juego del mes

ORI AND THE BLIND FOREST

Moon Studios ha hecho un plataformas en 2D desafiante y con una estética maravillosa.

Imprescindibles

1 Forza Horizon 2	95	64,95 €	6 Dragon Age Inquisit.	92	69,95 €
2 GTA V	94	72,50 €	7 Far Cry 4	92	69,95 €
3 Destiny	94	72,95 €	8 Ori and the Blind Forest	92	19,99 €
4 NBA 2K15	93	72,50 €	9 Titanfall	92	49,95 €
5 Sombras de Mordor	92	69,95 €	10 Sunset Overdrive	90	64,95 €

PLAYSTATION 3



El juego del mes

DRAGON BALL XENOVERSE

El manganime de Akira Toriyama vuelve a estar de moda gracias a este nuevo juego de lucha.

Imprescindibles

1 GTA V	99	59,95 €	6 The Last of Us	95	39,95 €
2 Skyrim	96	19,95 €	7 Bioshock Infinite	95	19,95 €
3 Uncharted 3	96	19,95 €	8 Castlevania LoS 2	95	49,95 €
4 Red Dead Redemption	96	19,95 €	9 Gran Turismo 5	95	19,95 €
5 Metal Gear Solid 4	96	19,95 €	10 Super Street Fighter IV	95	16,95 €

XBOX 360



El juego del mes

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

El 20 de marzo, llega la edición física del juego que Capcom ha ido lanzando por episodios.

Imprescindibles

1 GTA V	99	59,95 €	6 Super Street Fighter IV	95	24,95 €
2 Skyrim	96	19,95 €	7 CoD Modern Warfare 3	95	19,95 €
3 Red Dead Redemption	96	19,95 €	8 Gears of War 3	94	19,95 €
4 Bioshock Infinite	96	19,95 €	9 Halo 4	94	29,95 €
5 Castlevania LoS 2	95	49,95 €	10 Forza Motorsport 4	94	19,95 €

3DS



El juego del mes

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES

El nuevo RPG futbolero de Level-5 se presenta en dos ediciones: Trueno y Llamarada.

Imprescindibles

1 Super Smash Bros	96	44,95 €	6 Monster Hunter 4 Ultim.	93	44,95 €
2 Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €	7 Resident Evil Revelat.	93	44,95 €
3 Pokémon X / Y	94	44,95 €	8 Super Mario 3D Land	93	44,95 €
4 Zelda: A Link Between...	94	44,95 €	9 Fire Emblem Awaken.	93	44,95 €
5 Zelda: Majora's Mask	93	44,95 €	10 Animal Crossing N. Leaf	93	39,95 €

PS VITA



El juego del mes

GRAVITY RUSH

El mercado de PS Vita está algo parado, así que es buen momento para recuperar uno de sus mejores títulos.

Imprescindibles

1 Metal Gear Solid HD C.	93	29,95 €	6 Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
2 Street Fighter X Tekken	93	49,95 €	7 Little Big Planet	90	19,95 €
3 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €	8 Virtua Tennis 4	90	29,95 €
4 Dragon's Crown	92	39,95 €	9 Need for Speed Most W.	90	19,95 €
5 A. Creed III Liberation	91	29,95 €	10 Killzone Mercenary	90	19,95 €

Wii U



El juego del mes

MARIO PARTY 10

Mario y compañía se baten en divertidas pruebas, muchas de las cuales admiten hasta cinco jugadores.

Imprescindibles

1 Super Smash Bros	97	59,95 €	6 Super Mario 3D World	92	59,95 €
2 Bayonetta 2	95	47,95 €	7 N. Super Mario Bros U	92	59,95 €
3 DKC Tropical Freeze	93	47,95 €	8 The Wonderful 101	92	47,95 €
4 Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €	9 Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
5 Rayman Legends	93	29,95 €	10 Mario Kart 8	91	59,95 €

PC



El juego del mes

BATTLEFIELD HARDLINE

Visceral ha hecho una reinterpretación de la saga bélica de DICE con policías y ladrones.

Imprescindibles

1 Diablo III	98	39,95 €	6 StarCraft II: Heart of...	96	39,95 €
2 L.A. Noire	98	19,95 €	7 Mass Effect 3	96	19,95 €
3 Batman Arkham City	98	19,95 €	8 The Witcher 2	96	19,95 €
4 StarCraft II	98	39,95 €	9 Bioshock Infinite	95	19,95 €
5 Star Wars: Old Republic	97	12,95 €	10 Total War Rome II	95	54,95 €

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS DE...

Sega como "third party"

Desde que la compañía del erizo azul abandonó la fabricación de consolas, ha alumbrado decenas de juegos de calidad. Aquí va sólo una pequeña selección:



PS3 - Xbox 360 - Wii U 59,95 € (junto al segundo juego en Wii U)

1 BAYONETTA

Tras el cierre del mítico estudio Clover, genios de la talla de Hideki Kamiya y Shinji Mikami crearon Platinum Games, uno de los equipos más aclamados de la industria japonesa en la actualidad. Aunque no forma parte de la estructura de Sega, ésta llegó a un acuerdo con el estudio para publicar sus primeros productos, lo que se tradujo en juegos de culto como *MadWorld*, *Vanquish* y *Bayonetta*. Este último es el más reconocido: un brutal "hack and slash" protagonizado por una bruja que debe enfrentarse a un ejército de ángeles. Incluía hasta un homenaje a *Space Harrier*.



PS3 Descatalogado

2 YAKUZA 4

Aunque en Occidente no ha sido tratada con justicia, la saga *Yakuza* es lo más parecido que ha habido a *Shenmue*. Con Kazuma Kiryu como gran protagonista, se nos traslada al submundo de las mafias de Tokio.



PC 39,95 €

3 TOTAL WAR: ROME II

El estudio The Creative Assembly fue adquirido por Sega en 2005 y no para de sacar juegazos de estrategia para PC. La saga *Total War* ha tenido entregas en la antigua Roma, en el Japón feudal, en la Edad Media...



PS3 - PC Descatalogado

4 VALKYRIA CHRONICLES

Este J-RPG, que fue exclusivo de PS3 en su día, se ambientaba en una versión alternativa de la Europa de los años 30. El sistema de combate, muy estratégico, y la estética de acuarela lo convertían en un título especial.



PS4 - One - PC - PS3 - 360 69,95 €

5 ALIEN ISOLATION

Tras la pifia que hizo Gearbox con *Aliens Colonial Marines*, Sega confió en The Creative Assembly para hacer un "survival horror" que se ha convertido ya, por derecho propio, en un juego de culto, pese a que salió hace medio año.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	The Last of Us Rem.	PS4
2	Mario Kart 8	Wii U
3	RE Revelations 2	One
4	The Order 1886	PS4
5	Dragon Age Inquisit.	One
6	Zelda: Majora's Mask	3DS
7	Battlefield Hardline	PS4
8	Destiny	PS4
9	Dying Light	PS4
10	Super Smash Bros	Wii U

Alberto Lloret

1	Zelda: Majora's Mask	3DS
2	RE Revelations 2	PS4
3	Dying Light	PS4
4	Monster Hunter 4 U.	3DS
5	Dragon Age Inquisit.	PS4
6	Bayonetta 2	Wii U
7	Far Cry 4	PS4
8	Alien Isolation	PS4
9	Zombie Army Trilogy	PS4
10	La Mulana-Ex	Vita



David Martínez

1	GTA V	PS4
2	Destiny	PS4
3	Call of Duty AW	PS4
4	Titanfall	One
5	Mario Kart 8	Wii U
6	Super Smash Bros	Wii U
7	Far Cry 4	PS4
8	Zelda: Majora's Mask	3DS
9	The Order 1886	PS4
10	Alien Isolation	PS4

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	Xbox
6	Sombras de Mordor	PS4
7	Dragon Age Inquisit.	PS4
8	The Evil Within	One
9	Dragon Ball Xenov.	PS4
10	Grim Fandango	PS4

1	Legend of Zelda: Majora's Mask	3DS
2	Dragon Age Inquisition	PS4 - One - PC - PS3 - 360
3	Resident Evil Revelations 2	PS4 - One - PC - PS3 - 360
4	Mario Kart 8	Wii U
5	Destiny	PS4 - One - PS3 - 360

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

ANTICÍPATE AL DÍA DEL LIBRO GAMER

Como todos los años, el próximo 23 abril se celebrará el día internacional del libro. Y, para evitar que nos pille el toro, hemos preparado una nueva selección de lecturas recomendadas, tanto en castellano como inglés, con un único foco común: los videojuegos... aunque con temas y perspectivas muy diferentes.



- **Editorial:** Héroes de Papel
- **Autor:** José María Villalobos
- **Formato:** Rústica
- **Nº Páginas:** 224
- **Precio:** 16 €

CINE Y VIDEOJUEGOS

Una reflexión sobre el videojuego como medio para narrar una historia, su relación con el cine, sus encuentros y desencuentros y las diferencias que plantea a la hora de crear el guión, definir los personajes o la música. Un interesantísimo texto que aborda la temática de los videojuegos desde una perspectiva tan distinta como amena.

LOS RECIÉN LLEGADOS A LAS TIENDAS ESPAÑOLAS



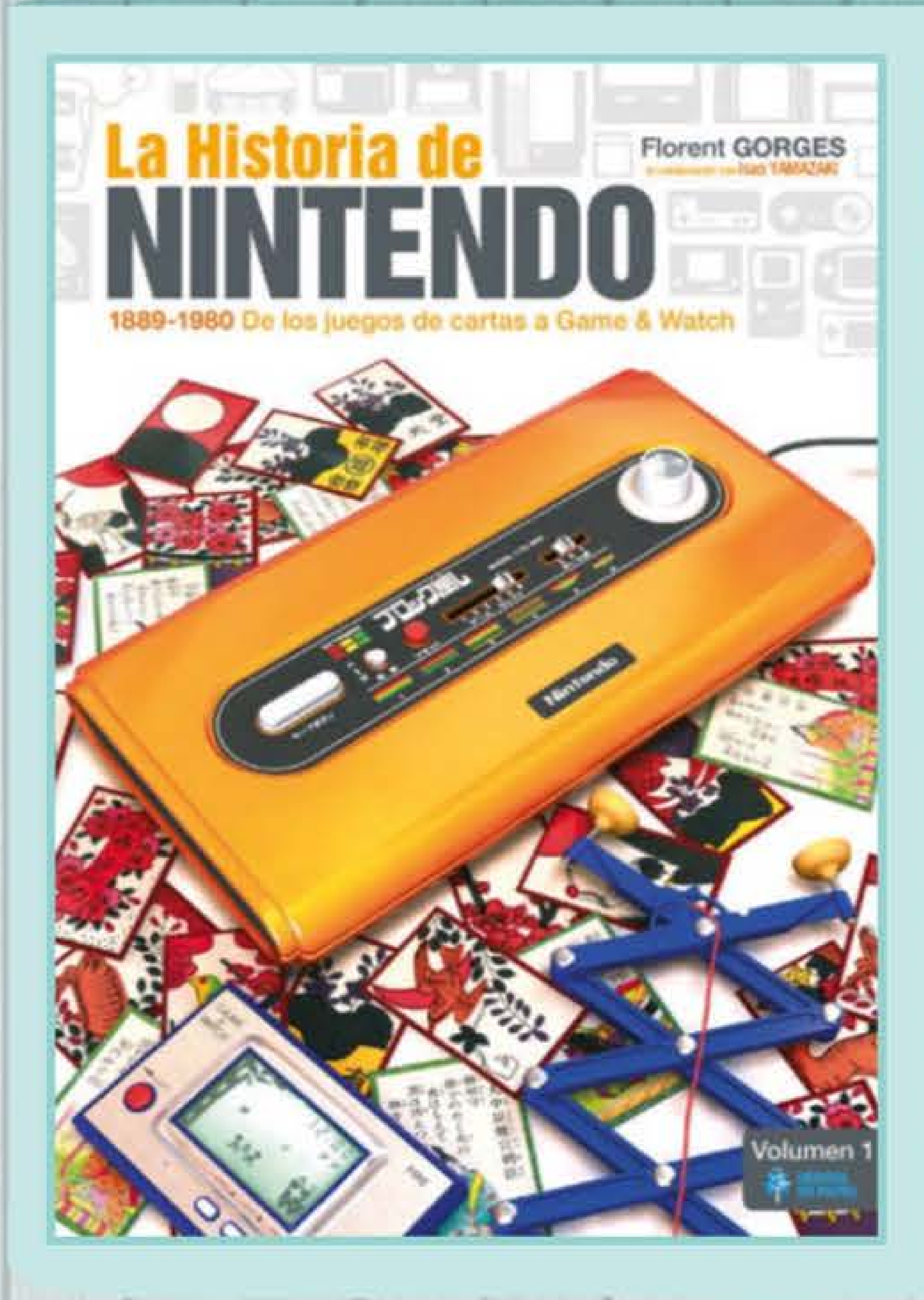
VIDEOJUEGOS Y MUNDOS DE FICCIÓN

Antonio J. Planells, uno de los profesores de la U-Tad, analiza los retos, dificultades y limitaciones que plantea el actual diseño de videojuegos y sus particulares mundos.

EL MODELO EUROPEO DE DESARROLLO DE JUEGOS

La industria europea casi no tiene peso en el desarrollo del hardware de videojuegos, pero no así en el de software. El libro repasa su historia, así como las tendencias de futuro.





LA HISTORIA DE NINTENDO

›Editorial: Héroes de Papel **›Autor:** Florent Gorges **›Formato:** Rústica **›Nº Páginas:** 240 **›Precio:** 22 €

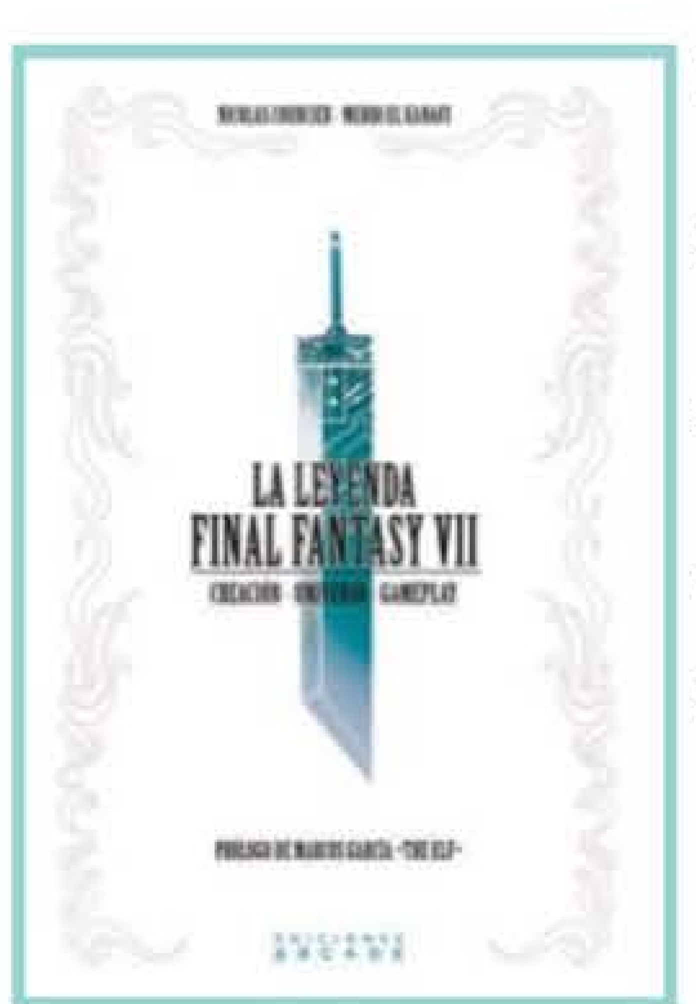
Pocos libros reproducen la historia de Nintendo como esta serie de 3 volúmenes, que por fin llega en castellano. El primero repasa los orígenes de Nintendo, su transformación de compañía de cartas a fabricante de juguetes y su primera Game & Watch. Todo con un diseño muy visual, plagado de fotos de cada invento (y prologado por nuestro compañero Bruno Sol). Es una verdadera JOYA.



›Editorial: Plan B
›Autor: Juan Pablo Ordoñez
›Formato: Tapa dura
›Nº Páginas: 312
›Precio: 20 €

POWERS-UPS

Con el subtítulo "conviértete en un profesional de los videojuegos", este libro es, en realidad, el testimonio de más de 50 profesionales (programadores, periodistas, etc.) que, a través de sus vivencias dan pequeños consejos sobre cómo entrar en esta industria. Es de 2013 y tiene nueva versión en camino.



›Editorial: Héroes de Papel
›Autor: Nicolas Courcier
›Formato: Cartoné cosido
›Nº Páginas: 320
›Precio: 22 €

LA LEYENDA FINAL FANTASY VII

Un exhaustivo repaso por la historia de uno de los J-RPG más influyentes y queridos de la historia de los videojuegos. 320 páginas plagadas de detalles sobre su historia, sus claves, el proceso de desarrollo y otros muchos datos para entender una de las obras clave del siglo XX.



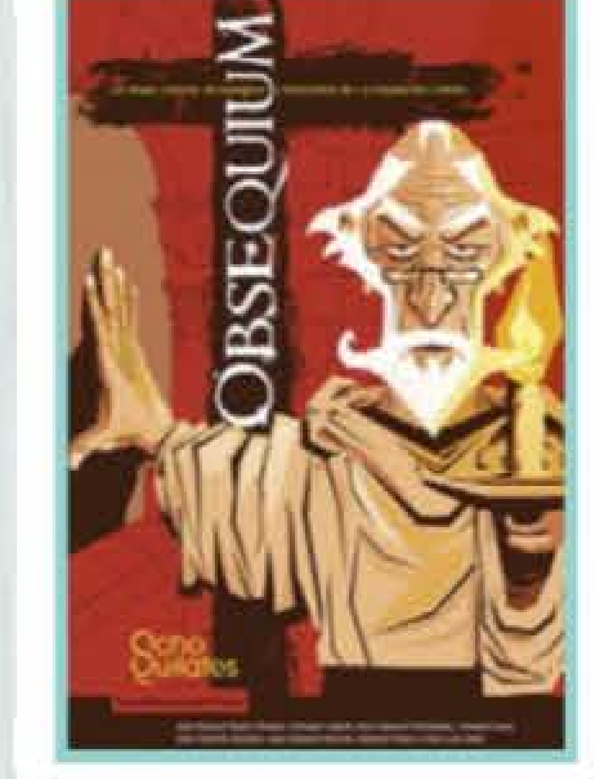
CÓMO HACER MI PROPIA RECREATIVA

Si eres de los que quieren fabricarse su "maca" para tener una en casa, aquí tienes toda la información necesaria, planos, etc.



DE SUPER MARIO A LARA CROFT

Dolmen prepara una edición ampliada del libro de nuestro compañero David Martínez, con 60 nuevas páginas que cubren hasta la nueva generación. Estará en las estanterías el 27 de marzo, a un precio de 19,99 €.



OBSEQUIUM

Varias firmas reflexionan sobre una de las obras clave del soft español, La Abadía del Crimen, desde distintos puntos de vista (jugable, técnico...). Para fans de este clásico.



¿QUÉ ES UN VIDEOJUEGO?

Un volumen de 256 páginas que plantea un análisis pormenorizado de las claves que han hecho del videojuego la principal industria de ocio del planeta.



ANÁLISIS NARRATIVO DEL GUIÓN DEL VIDEOJUEGO

Un texto para reflexionar sobre el peso y papel de los videojuegos dentro de las artes narrativas y de expresión audiovisual, de ahondar en qué posibilidades ofrece el guión de un videojuego y las peculiaridades que lo definen.



MAESTROS DEL TERROR INTERACTIVO

Como con los dos anteriores libros, la editorial Síntesis aborda otro tema desde un punto de vista "didáctico", para encontrar los resortes y mecanismos del terror como medio de expresión en los videojuegos.

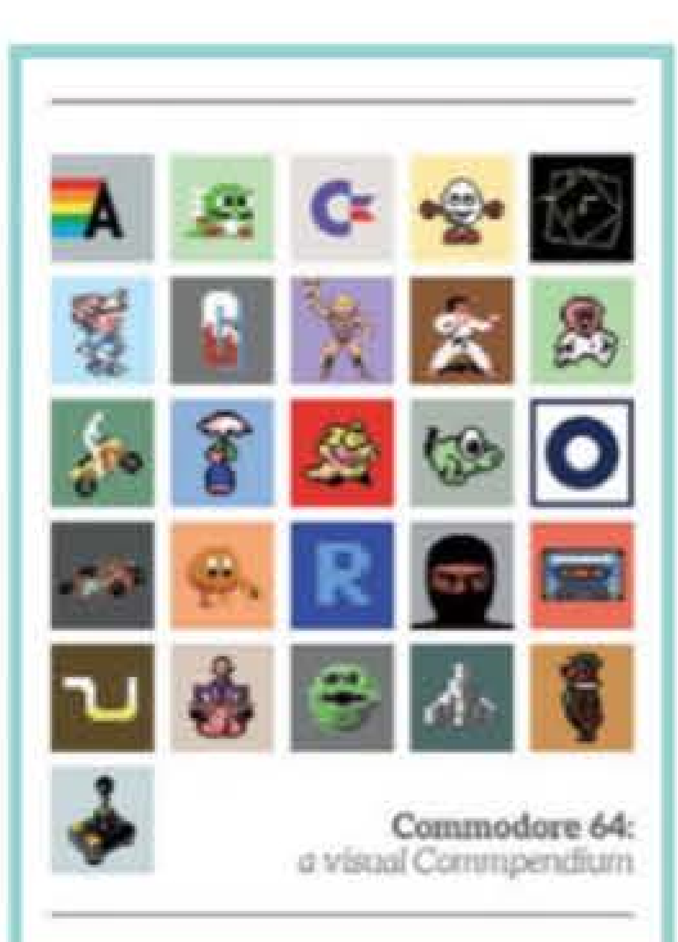


HARDCORE GAMING 101 PRESENTS CASTLEVANIA

›Editorial: CreateSpace Independent Pub. **›Autor:** Kurt Kalata **›Formato:** Tapa blanda **›Nº Páginas:** 158 **›Precio:** 20,75 €

Como ya hiciera con los clásicos de Sega, la web hardcoregaming101.net recopila todos sus textos sobre la serie Castlevania de Konami para crear un volumen tan único como visual, muy rico en detalles, bocetos y diseños. 160 páginas sin autorización de Konami que harán las delicias de los fans del "chupasangre"...

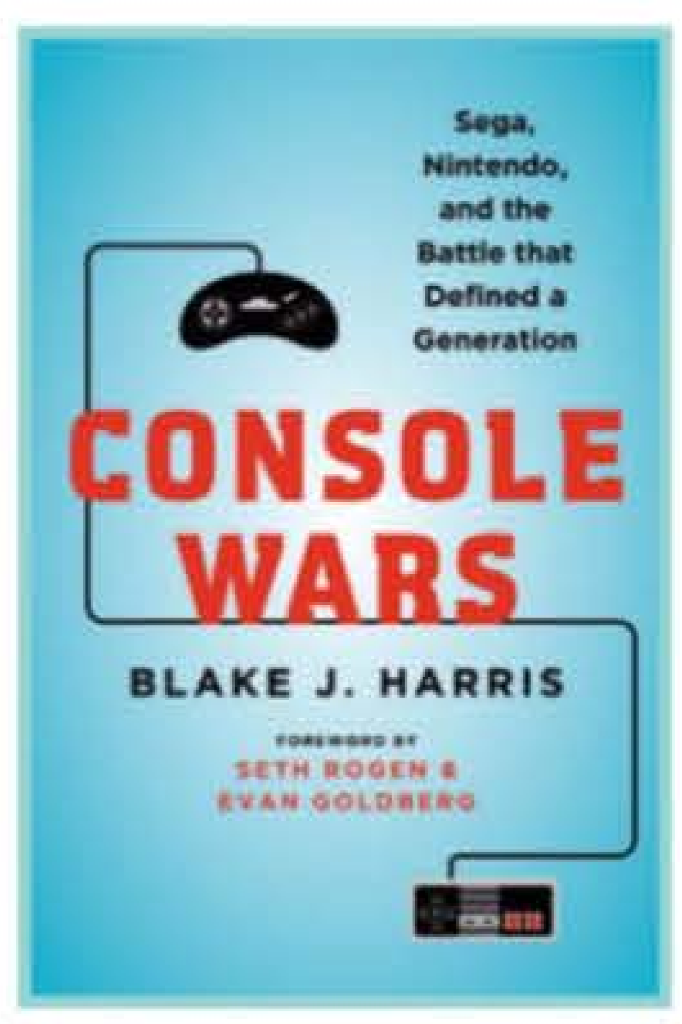




›Editorial: Bitmap Books
›Autor: Sam Dyer, Steve Jarratt
›Formato: Tapa blanda
›Nº Páginas: 232
›Precio: 25 £

COMMODORE 64 A VISUAL COMMPEMDIUM

Una guía completamente visual que rescata, a lo largo de 232 páginas, algunas de las imágenes más poderosas asociadas al inolvidable Commodore 64. Carátulas, pantallas carga o imágenes del propio juego, cada una viene acompañada por un texto, a veces del creador, rememorando algún dato de esa obra.



›Editorial: Harper Collins
›Autor: Blake J. Harris
›Formato: Tapa dura
›Nº Páginas: 608
›Precio: 26 €

CONSOLE WARS

Revive la guerra que Sega y Nintendo mantuvieron entre 1989 y 1995, hasta que Sony se convirtió en "la rival" de Nintendo. Un relato que, a pesar de "recrear" conversaciones entre ejecutivos, aporta suculentos datos e información sobre una de las guerras más cruentas del mundo de los videojuegos...



›Editorial: Create Space
›Autor: Kurt Kalata
›Formato: Tapa blanda
›Nº Páginas: 152
›Precio: 20,75 €

THE UNOFFICIAL GUIDE TO KONAMI SHOOTERS

De nuevo, hardcoregaming101.net reedita algunos de sus textos, esta vez bajo la bandera común de los shooters clásicos de Konami. Un viaje en el tiempo que repara la historia de nombres clásicos como *Salamander*, *Nemesis* o *Parodius*, entre otros muchos.

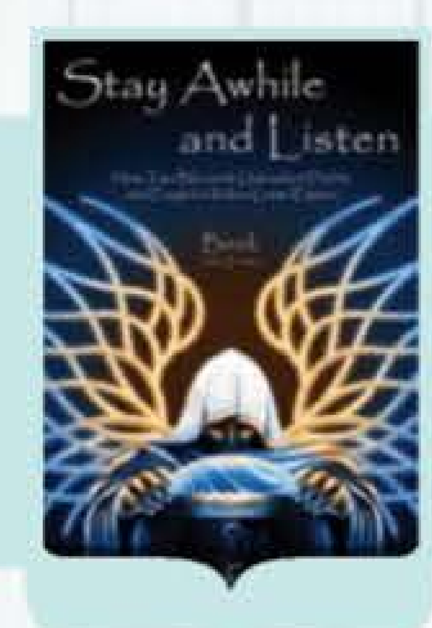


›Editorial: Read Only Memory
›Autor: Keith Stuart
›Formato: Tapa dura
›Nº Páginas: 352
›Precio: 35 £

SEGA MEGA DRIVE / GENESIS COLLECTED WORKS

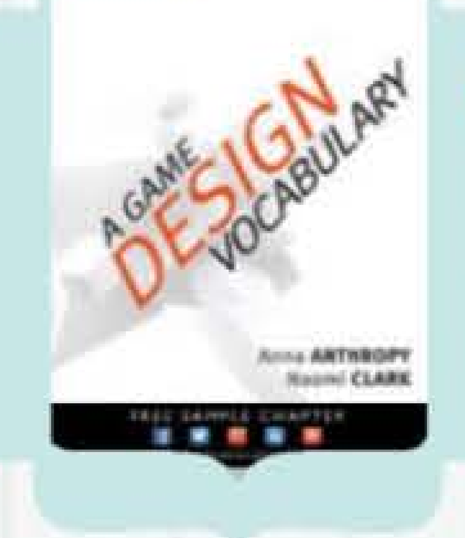
Si hay un volumen centrado en Megadrive que cumpla tanto una labor informativa como de puro entretenimiento visual, ése es este Collected Works. Un repaso a la gestación, desarrollo e historia de la mítica consola de Sega, con cantidad de bocetos de algunas series clásicas de Sega y entrevistas con algunos de sus genios, como Yu Suzuki.

LECTURAS DIDÁCTICAS O PARA PROFUNDIZAR



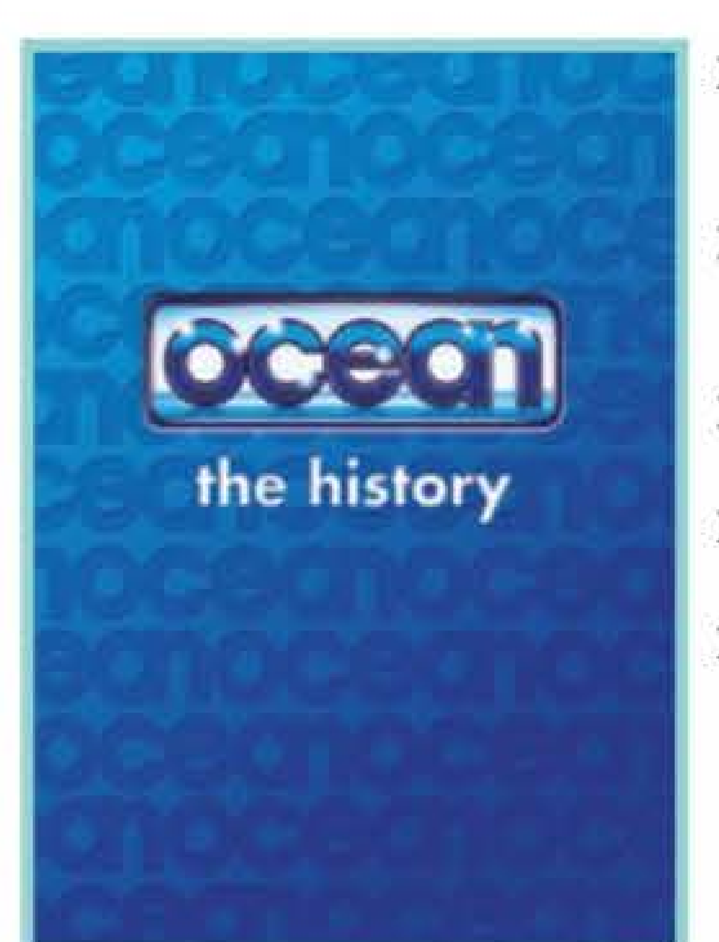
STAY AWHILE AND LISTEN

Un relato que, gracias a cientos de entrevistas, narra cómo dos compañías con filosofías tremendamente opuestas, Blizzard North y Blizzard Entertainment, crearon el inolvidable éxito comercial *Diablo*.



A GAME DESIGN VOCABULARY

Un volumen dedicado a establecer un "idioma" común para aspirantes y actuales diseñadores, al tiempo que plantea dilemas y soluciones para las actuales barreras en el diseño de videojuegos.



›Editorial: Fussion Retro Books **›Autor:** Chris Wilkins **›Formato:** Tapa blanda **›Nº Páginas:** 264 **›Precio:** 20 £

OCEAN THE HISTORY

Antiguos trabajadores de Ocean cuentan la historia de la compañía, de su papel clave en la incipiente industria del desarrollo de software en el Reino Unido de los años 80. Una historia de innovación y de triunfos que convirtió la marca en un fenómeno mundial y en uno de los referentes del diseño creativo en los videojuegos.





THE FINAL HOURS OF PORTAL 2

›Editorial: Ola Balola LLC **›Autor:** Geoff Keighley **›Formato:** Digital **›Nº Páginas:** sin determinar **›Precio:** 1,99 €

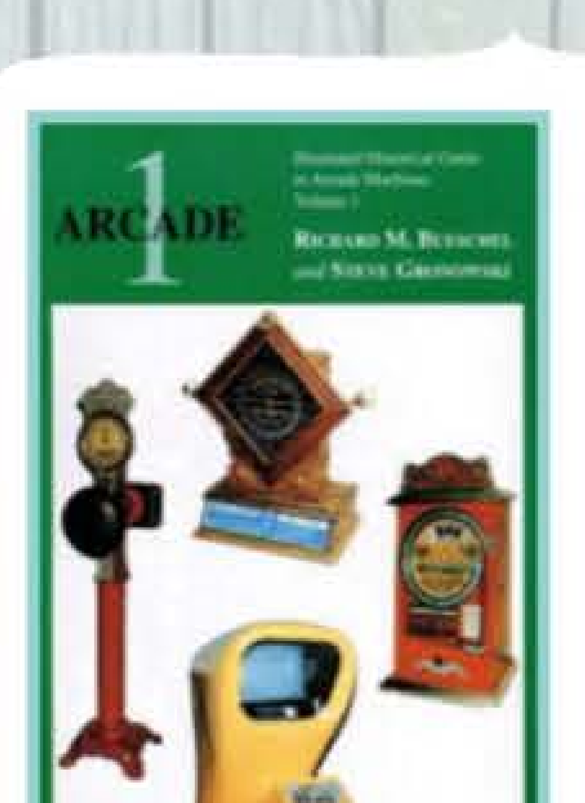
The Final Hours Of es una serie de textos, centrados en la recta final del desarrollo de diversos títulos, como *Portal 2, Mass Effect 3, Titanfall* o *Tomb Raider*. Unos documentos repletos de medios audivisuales (fotos, vídeos, encuestas, entrevistas, etc), que se pueden disfrutar tanto en tablet como PC.



›Editorial: Portfolio **›Autor:** Jeff Ryan **›Formato:** Tapa blanda **›Nº Páginas:** 320 **›Precio:** 25 €

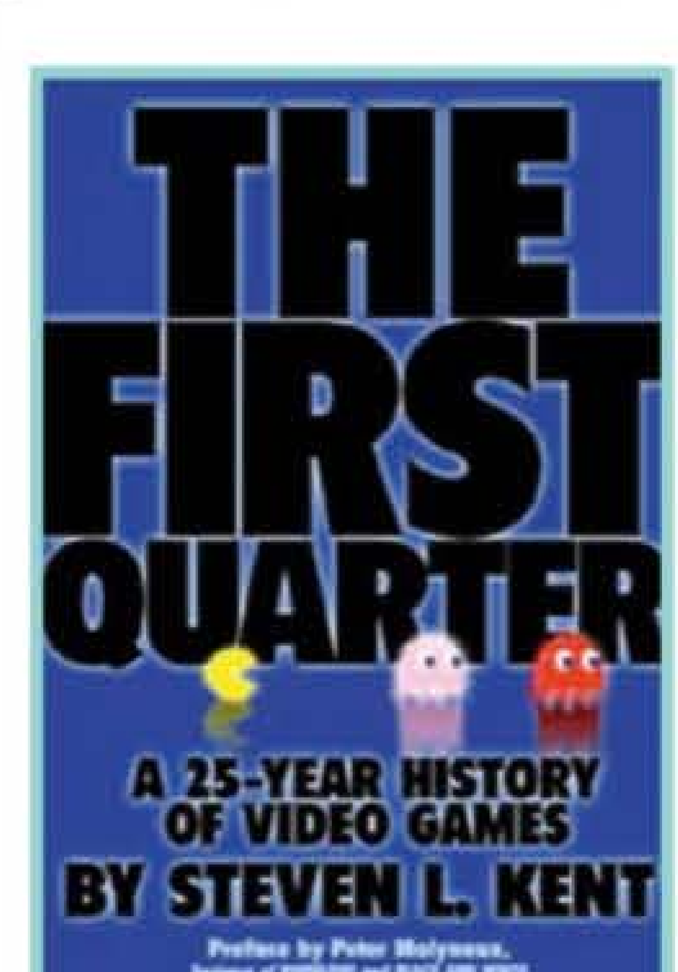
SUPER MARIO

Game Over es uno de los libros mejor documentados para descubrir los orígenes e historia de Nintendo, pero está descatalogado y es bastante caro. En su defecto, Super Mario sirve bien para hacer el apaño, aunque no es menos cierto que parte de la obra se centra en analizar el éxito de la "mascota"...



ARCADE 1

Un vistazo a la "pre-historia" de los salones recreativos, desde los tiempos en los que reinaban los llamados juegos electromecánicos a las primeras y vetustas coin-op.



›Editorial: B W D Pr **›Autor:** Steven L. Kent **›Formato:** Tapa blanda **›Nº Páginas:** 466 **›Precio:** 40 $

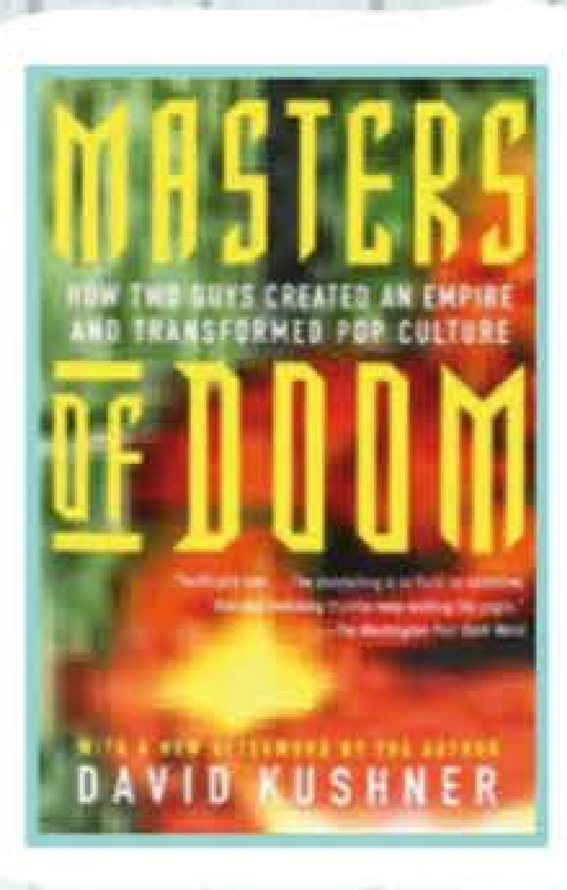
THE FIRST QUARTER

El autor del mítico The Ultimate History of Videogames aborda en este volumen los primeros 25 años de la industria desde otra perspectiva más íntima, a través de 500 entrevistas con algunos de los principales creadores, como puedan ser Shigeru Miyamoto, Toru Iwatani (Pac-Man) o Nolan Bushnell, entre otros. Cuando menos, interesante.



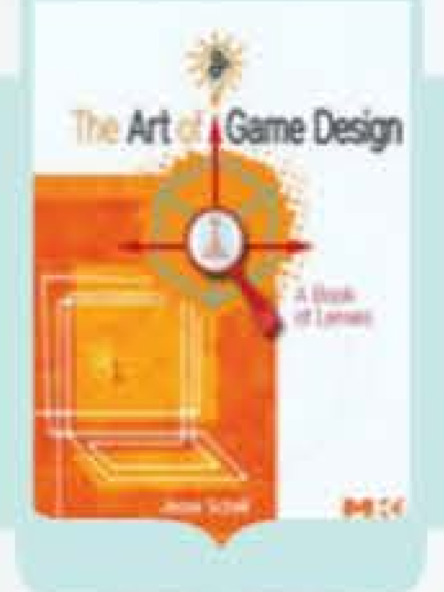
SERVICE GAMES

Otro extenso repaso, de 480 páginas, a la carrera de Sega, desde su nacimiento y ascenso hasta su actual situación. Ojo, que la edición "Enhanced" es la buena.



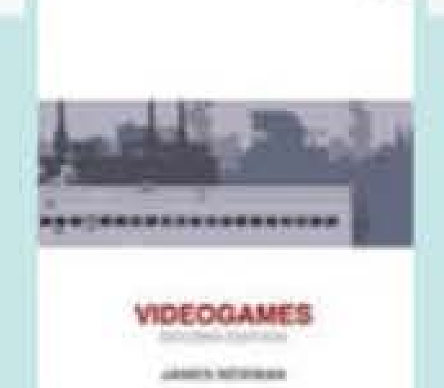
MASTERS OF DOOM

El autor de Jacked, la historia no oficial de *GTA*, se sacó de la manga esta historia sobre la creación de *Doom*, el juego que cambió para siempre los shooters.



THE ART OF GAME DESIGN

Una interesante reflexión sobre el diseño de videojuegos, que demuestra que los mismos principios psicológicos que funcionan en los juegos de mesa y otras disciplinas, sirven para diseñar videojuegos. Un texto que, planteando preguntas, te hará ver el diseño desde otras perspectivas.



VIDEOGAMES

Una obra que no solo repasa la historia de los videojuegos, sino que también analiza sus efectos en la sociedad, con investigación psicológica de por medio, sin olvidar lo efímero de los sistemas y la necesidad de preservar los juegos con independencia del sistema.







SEGA® MAG DEL

Ya no es la que un día fue, pero Sega continúa luchando por sobrevivir en un mundo injusto que nunca la acabó de comprender. Pasamos revista al legado de la compañía que vino del futuro y que convenció a millones de personas de que los erizos podían ser azules.

Hace poco, se anunció que la división estadounidense de Sega se reestructuraba para dedicarse en exclusiva a los juegos online y para móviles, con el consiguiente abandono del ámbito de las consolas. Muchos catastrofistas pusieron el grito en el cielo, pero eso no significaba que la compañía vaya a dejar de hacer títulos como los de toda la vida. Es obvio que no atraviesa por su

LEYENDAS DE LA INDUSTRIA

LA HISTORIA DE SEGA, como la de toda buena empresa, está directamente asociada a las personas que formaron parte de ella. Los directivos no siempre supieron dar la talla, pero tuvieron ramalazos de genialidad que ayudaron a posicionar a la compañía en un mercado que Nintendo llegó casi a monopolizar. En cuanto al talento creativo, ha habido nombres propios que han sentado cátedra, aunque casi todos han abandonado el nido.



MARTY BROMLEY. Tras la prohibición de las tragaperras en Estados Unidos, se marchó a Japón y en 1952 fundó Service Games, para explotarlas allí.

DAVID ROSEN. Creó Rosen Enterprises en Japón, en 1954, y fue pionero en el ámbito de los fotomatones. Más tarde, pasó a importar máquinas electromecánicas.



HAYAO NAKAYAMA. Presidente de Sega entre 1984 y 1998, combinó grandes decisiones con pifias motivadas por su orgullo y su cálculo de los tiempos.

TOM KALINSKE. Fue presidente de Sega of América en los 90 y hay que atribuirle gran parte del éxito de MegaDrive en EE.UU., gracias a que tuvo carta blanca.



IA AL SERVICIO VIDEOJUEGO

TOP 20 Mega CD

TOP 20 Mega Drive 32 X

TOP 20 Saturn

mejor momento económico (de hecho, si algo la ha caracterizado siempre, es su atracción por vivir en la cuerda floja), pero su división japonesa sigue viva (*Yakuza Zero* acaba de salir en Japón), tiene varios estudios de vanguardia en Occidente (como Creative Assembly y Relic Entertainment) y, en los últimos años, ha demostrado saber financiar obras de calidad de estudios "third party" como Platinum Games. Aclarado ese punto, hemos querido rendir nuestro particular homenaje a una compañía sin la que sería imposible entender la industria de los videojuegos tal y como la conocemos hoy en día. Larga y próspera vida a Sega.

→LA PREHISTORIA DE SEGA hay que buscarla en las catacumbas del siglo XX, en el Hawáii de la II Guerra Mundial. En 1940, Marty Bromley fundó Standard Games para llenar de máquinas tragaperras las bases militares de la región. Más tarde, un decreto del gobierno las prohibiría, por lo que Bromley decidió exportarlas a Japón, para lo que creó, en 1952, una empresa llamada Service Games (he ahí el origen del nombre). Casi a la vez, en 1954, otro estadounidense, David Rosen, fundaba otra empresa en el país del sol naciente. Rosen Enterprises abrió fotomato- ▸▸



YU SUZUKI. Se labró un nombre con sus muchas recreativas (*OutRun, Hang-On, After Burner, Virtua Fighter*) y se coronó con *Shenmue*. Es un genio del videojuego.



NORIYOSHI OHBA. Dirigió y produjo títulos de la talla de *Streets of Rage, The Revenge of Shinobi, Skies of Arcadia* o *Wonder Boy in Monster Land.*



TOSHIHIRO NAGOSHI. El productor de *Yakuza* es el baluarte actual de Sega. Hace de supervisor en muchos proyectos.



YUJI NAKA. Se le conoce por ser el padre de *Sonic*, pero también trabajó en *Phantasy Star, NiGHTS into Dreams, Samba de Amigo* o *ChuChu Rocket!.*



TETSUYA MIZUGUCHI. Tras *Sega Rally*, se dejó llevar por la psicodelia en *Space Channel 5, REZ, Lumines* o *Child of Eden* (los dos últimos, ya fuera de Sega).



YUZO KOSHIRO. A él le debemos la legendaria banda sonora de *Streets of Rage* o *Shinobi*. También metió mano en la de los dos *Shenmue*.

¿CONSOLAS DE SU TIEMPO?

SEGA HA TENIDO SEIS GRANDES MÁQUINAS a lo largo de su historia. Todas albergaron títulos brillantes, pero la suerte no siempre acompañó, ya fuera por el momento en que se lanzaron o por algún fallo en su concepción. Sin embargo, Sega fue pionera en muchos sentidos y sus consolas se recuerdan con añoranza.

MASTER SYTEM. Tras el crack de Atari, Sega se animó a dar el salto al mercado doméstico con una consola de 8 bits. En Japón (Mark III), tuvo varias versiones.



MEGADRIVE. Conocida como Genesis en EE.UU., es la consola más exitosa de Sega. Salió muy pronto y eso derivó en dos errores de Sega por querer mejorar su hardware: el MegaCD y el 32X.

Hang-On

Space Harrier

Alex Kidd in Miracle World

OutRun

After Burner II

Wonder Boy

Golden Axe

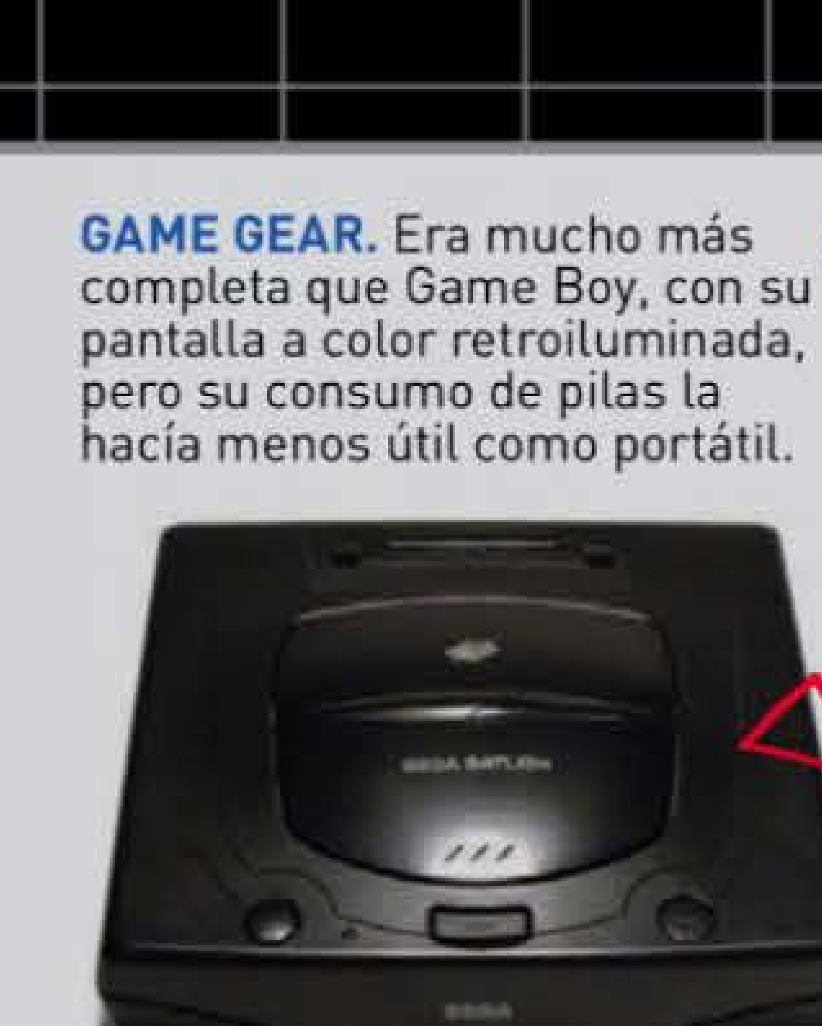
nes para que cualquiera pudiera obtener fotos baratas para los documentos de identidad. Después de que muchos otros le copiaran, decidió cambiar de tercio e importar máquinas electromecánicas. En 1964, Service Games y Rosen Enterprises se fusionaron para dar lugar a Sega Enterprises, de modo que, en 1966, la empresa empezó a fabricar sus propias máquinas arcade, que la hicieron crecer rápidamente, lo que motivó a Gulf & Western a adquirirla. En 1979, se compró una compañía de distribución dirigida por Hayao Nakayama, que, a la postre, se convertiría en director ejecutivo, después de que él mismo y Rosen recompraran la empresa a Gulf & Western.

EN LOS AÑOS 80 se popularizaron las recreativas, con los sistemas de juego e imagen que hoy conocemos. Títulos como *Monaco GP*, *Turbo* o *Zaxxon* fueron un éxito. Pese al crack de Atari en 1983, Sega se decidió a dar el salto al mercado doméstico con la primera versión para Japón de Master System. La brutal competencia de NES, monopolística, la arrasó en su tierra natal, pero cuando se lanzó en Estados Unidos y Europa funcionó más que bien, pese al poco apoyo de "third parties" y a la escasa publicidad. En su afán por innovar, Sega ya dotó a aquella máquina de un periférico con forma de pistola o de unas gafas 3D, en las que por cierto trabajó Mark Cerny, el arquitecto de PS4.

El gran empujón llegaría con Megadrive, que en buena medida era como tener una recreativa en casa. Aprovechando su experiencia con la placa System 16 de recreativas, Sega se adelantó enormemente a Nintendo en su particular guerra de las consolas. Con su nueva máquina de 16 bits, que salió en 1988 en Japón y en los dos años siguientes en Norteamérica y Europa, la compañía logró plantar cara. No en vano, es la consola más vendida de su historia, con 30 millones de unidades. Igual

EL GRAN EMPUJÓN DE SEGA LLEGARÍA CON MEGADRIVE

GAME GEAR. Era mucho más completa que Game Boy, con su pantalla a color retroiluminada, pero su consumo de pilas la hacía menos útil como portátil.



SATURN. Es, seguramente, el mayor error en la historia de Sega. Salió condenada, con un hardware que era difícil de manejar. La irrupción de PlayStation hizo el resto.

DREAMCAST. Fue una adelantada a su tiempo. Nunca una consola ha tenido tantos y tan buenos juegos en tan poco tiempo de vida.



The Revenge of Shinobi

Columns

EN LOS AÑOS 90, SEGA ENCADENÓ TRES FATALIDADES: MEGA CD, 32X Y SATURN



Sonic The Hedgehog



Castle of Illusion



Streets of Rage

que Nintendo tenía a Mario, la compañía necesitaba una mascota: en 1991, nacía Sonic. El erizo azul ayudó a popularizar la consola, en buena medida gracias a que Tom Kalinske, presidente de Sega of America, convenció a la división japonesa de que había que vender la consola junto con ese juego, en lugar de con el insulso *Altered Beast*. También ayudó la estrecha colaboración que hubo durante esos años con una incipiente Electronic Arts, que la surtió de sagas deportivas como *John Madden Football* o *FIFA*.

➔**LA PRIMERA MITAD DE LOS 90** fue una etapa dorada para Sega, reflejada en la ampliación al ámbito portátil con Game Gear, pero también llevó aparejada una trilogía de errores, incubada por Sega Japón, que sería su ruina. Los dos primeros fueron MegaCD y 32X, que vieron la luz en Japón en 1991 y 1994, respectivamente. Con esos dos periféricos se buscaba aumentar la potencia de una máquina que empezaba a mostrarse en clara inferioridad respecto a Super Nintendo. Sin embargo, no calaron y lo único que hicieron fue generar un agujero en las cuentas. El tercer error fue casi simultáneo, sorprendentemente, y tenía nombre de planeta: Saturn. La nueva máquina se lanzó sin hacer caso a las opiniones de Tom Kalinske, que creía que el mercado de los 16 bits aún podía dar de sí. De hecho, muchos fans se sintieron traicionados por el ▸▸

DE SALÓN A SALÓN

Las recreativas son la piedra angular de la compañía. De hecho, con sus consolas la idea era "llevar la experiencia arcade a casa".







1 EN SUS PRIMERAS DÉCADAS, el negocio de Sega se centró en las tragaperras y en máquinas electromecánicas que poco tenían aún que ver con los videojuegos actuales. En 1966 empezó a fabricar sus propias máquinas arcade. La primera fue *Periscope*.

2 LOS CENTROS DE ENTRETENIMIENTO son parte de la historia de la empresa. En Tokio aún está el Club Sega, un edificio de tres plantas plagado de recreativas, máquinas de muñecos y diversas actividades.

3 LOS MUEBLES eran un aspecto esencial para que una recreativa entrara por los ojos y atrajera las monedas de la gente. Sega demostró su maestría con los juegos de velocidad y los de pistolas, especialmente.



Ecco The Dolphin
Virtua Fighter
Virtua Striker
Sega Rally Championship
Panzer Dragoon
NiGHTS into Dreams
The House of the Dead
Crazy Taxi
Virtua Tennis
Jet Set Radio

hecho de que Sega lanzara un nuevo hardware, cuando, recientemente, había tratado de colarles esa seta llamada 32X. Saturn tuvo un buen comienzo en Japón, pero no fue tanto por ella como por *Virtua Fighter*, que, curiosamente, fue su perdición. La idea inicial al diseñar Saturn era que fuera para juegos en 2D fundamentalmente, pero tras ver el éxito del juego de Yu Suzuki en recreativas, se optó, sobre la marcha, por una tecnología que favoreciera las 3D. Precisamente en ese momento, Tom Kalinske tuvo la idea de asociarse con Sony, que había salido escaldada de un acuerdo con Nintendo para dotar a su SNES de un lector de CD. Sin embargo, Nakayama se negó y, al final Sony, inspirada por *Virtua Fighter*, se convenció de que tenía que hacer una consola y de que ésta apostaría por el 3D: PlayStation.

Saturn resultó ser un galimatías a la hora de desarrollar, con una CPU dual hecha con prisas para poder combatir al monstruo que se avecinaba. Para más inri, Sega Japón también rehusó aprovechar una tecnología de Silicon Graphics que, a la postre, sería la que acabaría usando Nintendo 64. Saturn falló en casi todo: en los plazos temporales, en el precio, en la ausencia de un Sonic canónico... La debacle fue tal que, entre 1996 y 1998, dimitieron Hayao Nakayama, David Rosen y Tom Kalinske, sus tres hombres fuertes.

HAYAO NAKAYAMA SE NEGÓ A QUE SEGA SE ALIARA CON SONY

PESE A LA CRISIS, Sega quiso morir matando. Shoichiro Irimajiri, el nuevo CEO, apostó por invertir en otra consola, Katana (nombre en clave para lo que sería Dreamcast). Pronto fue relevado por Isao Okawa, pero éste mantuvo la apuesta (dijo que sería la última consola de Sega) y se volvió a dar cancha a la división americana, primero con Bernard Stolar y luego con el carismático Peter Moore a la cabeza. Se colaboró con empresas de la talla de NEC, Hitachi, Yamaha o Microsoft y se incluyó un módem para el juego online.

Dreamcast resultó ser una consola para la que era muy fácil desarrollar. En

Skies of Arcadia

Phantasy Star Online

Shenmue

Headhunter

Yakuza

Space Channel 5

apenas tres años de vida, recibió infinidad de juegos de calidad y conversiones de recreativa, pero la ausencia de lector de DVD (algo que sí tendría PS2) o la piratería contribuyeron a darle sepultura. Aun así, pese a que las ventas no acompañaron, hoy por hoy DC está considerada como una de las mejores consolas de la historia. A finales de 2000, Sega anunció que, en adelante, se dedicaría sólo a la venta de software. Para garantizar su viabilidad, poco antes de morir de cáncer, Isao Okawa donó a la compañía 730 millones de su propio bolsillo.

Desde entonces, Sega ha subsistido como "third party", tras fusionarse con Sammy, una empresa de pachinko. Ya no brilla con el fulgor de antaño, pero su legado es historia viva. Ojalá algún día vuelva la dicha seguera.

SHENMUE es, para muchos, la mejor saga de la historia del videojuego.

PUBLICIDAD AGRESIVA

TRAS LANZAR MEGADRIVE, Sega se percató de que debía dar un giro de 180º a su política publicitaria para poder comerle la tostada a Nintendo. Michael Katz y Tom Kalinske, los dos presidentes de Sega of America en esos años, apostaron por fórmulas imaginativas.



ACUERDOS CON FAMOSOS. Sega hizo juegos de Joe Montana, Pat Riley, Evander Holyfield, Arnold Palmer o Michael Jackson (de quien se rumorea que hizo la música de *Sonic 3*).



BURLAS A LA COMPETENCIA. Las campañas contra Nintendo fueron una constante. En la Gran N siempre pensaron que, de forma, indirecta, Sega les hacía publicidad gratis.



IRREVERENCIA. Muchos anuncios tiraban de referencias sexuales. Igualmente, se empleó mucho el juego de palabras Sega-Ages ("para ser tan bueno, se necesitan años").



UN ÚLTIMO SUEÑO. Con Dreamcast, se apostó por una publicidad más ponderada. Fue una lástima que no se cumpliera el deseo de tener 6.000 millones de jugadores.



Año 1988 Compañía Konami Formatos Arcade

HOT CHASE RAZONES PARA CORRER

Además de para ganar carreras, a finales de los años 80 no teníamos motivaciones adicionales cuando nos poníamos al mando de un juego de coches. Konami quiso añadirles salsa y se sacó del sombrero un título que no dejó indiferente a nadie.

■ **NO FUE EL PRIMERO,** aunque sí uno de los arcades de velocidad que estrenó la tendencia de dotar de argumento al simple hecho de surcar la carretera tan rápido como pudiésemos. El objetivo de *Hot Chase* consistía en alcanzar el próximo checkpoint de nuestro recorrido para añadir segundos a un cronómetro que nos marcaba el tiempo de juego que nos restaba, algo ya clásico en aquellos años y que provocaba el fin de la partida cuando llegaba a cero, pero ahora esto se veía motivado por un guión que estipulaba que nuestro coche llevaba una bomba que haría explosión si nos quedábamos sin segundos en el contador.

Soldados y helicópteros del ejército al que habíamos robado el estiloso prototipo (un plagio del Porsche 959) trataban de impedir nuestra huida a base de tiros y teníamos que evitar el denso tráfico y los obstáculos que encontrábamos por el camino, aunque estos elementos no aportaban la originalidad que se buscaba ya que, al fin y al cabo, teníamos que hacer lo mismo que en otros títulos del género. Además, su polémico parecido con *Chase H.Q.* e inferior popularidad tampoco ayudaron, si bien es justo recordar que ambos juegos salieron al mercado a lo largo del mismo año y es difícil saber si hubo copia de por medio.

→ **LO CIERTO ES QUE** *Hot Chase* era un título agradable de jugar, pero no invitaba a hacerlo cuando sondeábamos el salón recreativo. Su mueble vertical con volante, pedales y cambio no resultaba llamativo y lo que veíamos en pantalla tampoco, dado que el nivel gráfico alcanzado no destacaba especialmente y la sensación de velocidad se veía superada por títulos incluso lanzados años antes. Eso sí, la banda sonora destilaba calidad, los escenarios por los que discurrían las carreteras resultaban variados y coloristas y acababa siendo adictivo cuando nos poníamos a ello, aunque como decimos costaba hacerlo dado que había otras









PREVIOS Y COETÁNEOS

Dos años antes del lanzamiento de *Hot Chase*, y compartiendo la misma base técnica, Konami puso en los arcades *WEC Le Mans 24*. Aunque su jugabilidad era la clásica presente en un título de carreras, a nivel comercial funcionó bien y las críticas fueron positivas, algo que se mantuvo en gran medida cuando llegaron los ports para Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX. Este juego siempre fue una pequeña sombra sobre el título que hoy nos ocupa, pero el que verdaderamente "ayudó" a taparlo fue *Chase H.Q.* La producción de Taito vio la luz sólo unos meses antes que *Hot Chase* y rápidamente se hizo un hueco en los recreativos, gracias a una equilibrada mezcla de carreras contra el reloj y acción peliculera. Las consolas y ordenadores del momento recibieron sus respectivas conversiones, y esto ayudó a hacer de él uno de los juegos de coches más recordados de aquella década.



propuestas en el panorama arcade que aportaban mayores velocidad o acción, campos en los que el título que nos ocupa quedó lamentablemente a medias.

De lo que sí andaba sobrado era de dificultad, ya que los últimos niveles estaban repletos de enemigos y obstáculos y la brusquedad del scaling complicaba aún más las cosas. No obstante, si dejamos de lado todos estos factores y consideramos el número de conversiones que protagonizaba un arcade como el baremo apropiado para calificar un título como éxito o fracaso, no dudaríamos en afirmar que el juego de Konami se dio un castañazo rotundo. Ni una sola plataforma doméstica vio en sus circuitos al glamouroso 959, pero curiosamente *Hot Chase* tuvo una base de seguidores bastante amplia que estaría dispuesta a rebatir esa afirmación con energía y hasta sus últimas consecuencias.



HISTORY RELOADED

UNA GRAN HERENCIA DE UNA VIDA MUY CORTA













■ **TECHNOS ES UNO MÁS** de esos casos de empresas del sector del videojuego que resultan desconocidas para muchos aficionados. Bien porque actuaba exclusivamente como desarrolladora en muchas ocasiones, o porque sólo distribuía sus títulos (y no todos) en el país nipón y elegía a compañías como Taito para hacerlo en el exterior, el caso es que su nombre no es precisamente reconocible como una de las compañías que marcó el devenir del sector por sus creaciones.

1981 fue el año en el que Technos Japan Corporation sería fundada en Tokio por tres ex trabajadores de Data East. Su intención era desarrollar arcades para ceder su publicación a terceros, dado que los recursos con los que contaba eran limitados al ser una empresa recién nacida. Así, los lanzamientos iniciales fueron bastante irrelevantes, hasta que en 1984 llegó el primer título destacable.

DOUBLE DRAGON llegaría a Neo Geo en 1995, acorde a los nuevos cánones, como un juego de lucha versus.

➔**KARATE CHAMP FUE REALIZADO** para Data East y, si bien no aportaba gran cosa al género de la lucha versus, acabó siendo un juego que no lo hizo mal en los salones recreativos y que también tuvo su buen momento con las versiones domésticas (aunque estas no fueron adaptadas por la compañía). El que sí sería un bombazo fue *Renegade*, desarrollado en 1986 por un nuevo empleado llamado Yoshihisa Kishimoto y cuyos años de juventud "rebelde" le inspiraron para crear uno de los beat 'em up más recordados por quienes se dejaban caer por los recreativos en aquella época.

Además, este título también sirvió para que Technos se decidiera a convertir por sí misma sus éxitos arcade a plataformas domésticas, algo que hizo con la versión para NES, aunque no con el resto de las numerosas que aparecieron para casi todas las máquinas del momento. Este pequeño paso hizo que siguiera el camino iniciado por otras desarrolladoras japonesas al comenzar a producir para sistemas domésticos tras haber iniciado su andadura en el mercado arcade y, como no podía ser de otra manera, la 8 bits de Nintendo fue la elegida dada su popularidad en Japón y EEUU.

➔**VOLVIENDO A LA PARCELA** que mejor se le daba a Technos, en 1987 lanzaría el que fue el mayor éxito de toda su historia: *Double Dragon*. Liderado por el mismo diseñador que ideó *Renegade*,

TRES AÑOS DE EMBARAZO

El mayor honor que ostenta Technos es el de haber contribuido a configurar un género tan popular durante años como el beat 'em up, aunque *Kung-Fu Master* también fue uno de los tres títulos que lo hicieron. El juego de Irem vio la luz en 1984 y trajo consigo un control simple y el desplazamiento lateral como características que serían intrínsecas a los juegos de peleas. Dos años más tarde llegaría Technos con su *Renegade* (izq.) y las bandas de macarras y el movimiento en las cuatro direcciones de la pantalla. Y sólo uno después de este, *Double Dragon* (der.) perfeccionaría esos elementos y sumaría las partidas a dobles y el uso de armas, convirtiéndose en uno de los mejores títulos del género y cerrando la gestación de un estilo que arrastraría multitud de seguidores.



el juego protagonizado por los hermanos Billy y Jimmy Lee supuso un gran paso adelante con respecto a aquel y representó un hit que arrasó en las recreativas y luego en ordenadores y consolas. El perfecto mix de jugabilidad, novedades y perfeccionamiento de un estilo se convirtió en una fuente de ingresos tal que la compañía se permitió el lujo de abrir una oficina en Norteamérica bajo el nombre de American Technos, y gracias a ella editar por sí misma los arcades que llegarían a aquel territorio en lo sucesivo, si bien la mayoría de productos para sistemas domésticos seguiría siendo publicada por terceros dada la poca experiencia que tenía la empresa en este campo.

En lo que quedaba de década se produjeron juegos muy normalitos pero también alguno destacable (ya fuera por calidad o rentabilidad), como *U.S. Championship V'Ball*, *Double Dragon II: The Revenge* o *WWF Superstars* para los arcades, conversiones para jugar en casa a varios de esos títulos y el original y futbolero *Nintendo World Cup*, con el que junto a ambos *Double Dragon* la compañía daría el salto también a Game Boy.

TECHNOS CREÓ DOS DE LOS TÍTULOS QUE DEFINIERON TODO UN GÉNERO

→EL COMIENZO DE LA DÉCADA DE LOS 90 vio cómo se producía un desinterés progresivo en el mercado arcade, proporcional a la subida del doméstico y creciente según pasaban los años. Así, a Technos le sobrarían los dedos de una mano para contar sus lanzamientos para recreativa y sólo *Double Dragon 3: The Rosetta Stone* y *WWF Wrestlefest* sobresalieron un tanto, quedando marcado el año 93 como el último en el que la compañía trabajaría en este segmento.

La necesidad de compensar esa caída hizo que la producción se enfocara en las Famicom (que estaba dando sus últimos coletazos), Game Boy y, sobre todo, Super Famicom, cuya llegada al panorama lúdico concentró gran parte de los esfuerzos de Technos para convertir algunas de sus recreativas y crear títulos del gusto japonés. El final de la empresa se acercaba y esto hizo que buscara la diversificación, sin grandes resultados.

→LO MÁS DESTACABLE DE SUS ÚLTIMOS COLETAZOS fue el lanzamiento de tres títulos para Neo Geo, lo que supuso una "mini vuelta" al sector recreativo que no tuvo repercusión en él ni tampoco en las versiones domésticas. *Super Dodge Ball* sería el último juego que Technos colocaría en el mercado, ya que ese mismo 1996 la compañía se declaraba en bancarrota y se ponía punto y final a una andadura de sólo quince años.

Las causas del cierre fueron diversas, pero según varios ex empleados, la empresa no supo gestionar la ingente cantidad de dinero que ingresó en la segunda mitad de los ochenta. En lugar de invertir en tecnología y recursos humanos, se metió en el mercado inmobiliario e incluso derrochó en un equipo de la Fórmula 3 japonesa. Esto se notó mucho en sus productos y cómo iban quedando desfasados con respecto a lo que hacían Capcom o Konami, lo que a la larga provocó no sólo que Technos cerrara sus puertas, sino unos últimos años muy mediocres en comparación con lo que fue capaz de dar a los arcades en sus años de gloria.

HASTA EN LA SOPA

Además de por sus dos populares beat 'em ups, Technos fue conocida por una serie de juegos que se basó en un macarra de barrio llamado Kunio-kun. De hecho, el primero fue *Renegade*, que en el país asiático fue titulado *Nekketsu Koha Kunio-kun* y luego se adaptó al mercado occidental. Lo curioso es que fue nombrado así por Kunio Taki, uno de los fundadores y antiguo presidente de la compañía, y lo que empezó como una broma se extendió a casi treinta títulos que tocaron estilos diferentes durante diez años, desde juegos de peleas (*Street Gangs*, der.) a otros de deportes con una vena "leñera" en casi todos (*Nintendo World Cup*, izq.).



TELÉFONO ROJO
Yen te responde



Aquí os dejo una foto que me hizo la policía de Los Santos después de meterme en un par de trabajillos. Al menos tuvieron la decencia de ocultar mi identidad.

Haciendo lo retro pero en moderno

@ ¡Aloha Yen!, uno más que presenció el nacimiento de Hobby Consolas en "first person", con la imagen de Bart Simpson en primer plano y otra de Sonic, "tengo que hacer tanto en tan poco tiempo", así que sin más demora voy a los temas que nos atañen:

■ Llevo un tiempo en que me vicio a títulos dispares, la única conexión que comparten es que son de etapas y décadas anteriores a la actual. A saber: recopilaciones para la PS2 y PS3 de la talla de *Sega MD Ultimate Collection*, Capcom, SNK, Midway, Atari... junto a *Contra*, *Flashback*, *Cool Spot*, *Tortugas Ninja*, etc. Vamos, viejas glorias imperecederas. Mi pregunta es: ¿podrían llegar más recopilatorios en un futuro no muy lejano a consolas de nueva generación y en formato físico? ¿Y cuál recuerdas como tu favorito?



NO HAY NADA TAN FAMILIAR como formar equipo con tu propio hermano y repartir tollinas a diestro y siniestro en *Streets of Rage*. Claro, que antes estaba la prolongada pelea por escoger personaje.

Lo primero de todo, ¿cómo es eso de que viviste el nacimiento de Hobby en primera persona? ¿Acaso eres el padre de la criatura? Yo, personalmente, lo viví en tercera persona, jugando al primer *Sonic*, vamos. Fuera bromas, las recopilaciones de las que hablas, con sus altos y sus bajos, son de lo mejorcito que se puede echar uno al mando. Mi favorita, y empiezo por el final, es la de Mega Drive. En cuanto a si veremos alguna recopilación en las consolas de nueva generación, tenlo por seguro e incluso no descartes que vayamos avanzando en el tiempo y veamos grandes recopilaciones de Dreamcast, por ejemplo. Por otro lado, servicios como PS Now y similares prometen traernos las glorias recientes de PlayStation a las nuevas consolas.

■ Con los adelantos tan despampanantes de que hacen gala las nuevas consolas, ¿verías factible y acertado que resurgieran franquicias algo olvidadas del calibre de *Time Splitters*, *Onimusha*, *Alone in the dark* o *Prince of Persia* con un buen lavado de cara? Eso es todo, volveré a contactar contigo. Hasta nueva orden, se despide Snake, digo Puni, por favor muestra mi nick esta vez. Cambio y corto, chao master.

A decir verdad, yo lo vería con muy buenos ojos, especialmente lo de *Time Splitters* o *Prince of Persia*, sagas que me tienen robado el corazón. Desde luego, el ejemplo y éxito de reinicios de sagas como *Tomb Raider* o *Devil May Cry* debería bastar para que otras desarrolladoras se animasen, aunque sea una jugada arriesgada.

Iván González, Puni



NI NADA TAN SATISFACTORIO como coger a ese mismo hermano que no juega lo suficientemente bien a *Streets of Rage* y pegarle un buen repaso en el multijugaor a pantalla partida (¡qué tiempos!) de *TimeSplitters 2*. Una joya.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué pasa con los retrasos de juegos next gen?

■ Hola Yen, estoy un poco indignado con los constantes retrasos de juegos en nueva generación. La gota que ha colmado el vaso es lo de *Uncharted 4*. ¿Tú qué opinas?

Pues la verdad es que es una plaga demasiado difícil de digerir. Los constantes retrasos están dejando el catálogo de las nuevas consolas demasiado huérfano. En cuanto a *Uncharted 4*, como con *The Witcher 3*, confío en el estudio desarrollador y seguro que la espera merece mucho la pena.

xSpartan117x





Para cuándo el Fórmula 1

@Hola, Yen! Soy un gran aficionado a los juegos de carreras y en especial a la saga de Fórmula 1.

■ Escuché hace tiempo que el *F1* de este año coincidiría con el comienzo de la temporada del campeonato, pero en los últimos meses no he visto nada. ¿Se sabe cuándo saldrá y si lo hará?

« NO QUIERO REBAJAR LA EMOCIÓN A NADIE PERO NO MAN'S SKY PUEDE SUCUMBIR ANTE SU PROPIO HYPE »

Tradicionalmente Codemasters lanza su juego en octubre o noviembre pero según el propio estudio, F1 2015 llegará en verano, como muy pronto en junio. Parece que estas fechas marchan viento en popa y que, efectivamente, veremos el juego este verano. Eso sí, el juego llegará con los coches de 2014 y algunos híbridos hacia los modelos de 2015. Pasado un tiempo (aún sin determinar) del lanzamiento, Codemasters lanzará un parche que sustituirá estos híbridos por los coches oficiales de la presente temporada. Además, el estudio trabaja con ahínco para lograr que el juego se vea a 60 fotogramas por segundo además de la resolución a 1080p que parece que ya han logrado.

Alfredo MarGa

Bolas, universos y Kenji Inafune

@Hola Yen, soy un gran fan de la revista junto a mi hermano Guillermo, que suele escribirte a menudo, y tenía un par de preguntas sobre videojuegos. Espero que disipes mis dudas:

■ Mi hermano y yo estábamos impacientes por ver qué es lo que nos deparaba el futuro en lo que respecta a los juegos de Dragon Ball después de la pifia de *Battle of Z*, que poseía un apartado visual "difícil de mirar" y no incluía un vs. local. Me preguntaba si han conseguido, por fin, acercarse a los míticos *Budokai Tenkaichi* o se han pasado de largo hacia algo extraño... Es decir, ¿la han vuelto a fastidiar con *Dragon Ball Xenoverse*?

En absoluto. *Xenoverse* tiene fallos, como una cámara demasiado inquieta o un sistema de lucha algo simplón, pero es una auténtica oda a los fans de Dragon Ball. Si, como dices, eres fan de la serie, ya estás tardando en crearte un personaje y en entrar en su mundo. Una vez que entres, te será casi imposible salir de él. Lo digo por experiencia. Bueno, te dejo, que tengo que jugar al *Dragon*... perdón, que seguir investigando para contestar a vuestras preguntas.

■ ¿Han dicho ya la fecha de salida de *No Man's Sky*? He depositado una gran esperanza en este juego y me preguntaba si podrías concretar un poco la fecha de salida ya que, de momento, está envuelta en una niebla parecida a la que te podrías encontrar en *Silent Hill*.

Ya hemos hablado otras veces de él, pero todavía no tiene fecha de salida. Se supone que saldrá en algún momento de 2015 según anunciaron. Aprovecho para decir que, pese a las grandes expectativas que yo también tengo puestas en *No Man's Sky*, cada día que pasa crecen mis dudas sobre la calidad que finalmente tendrá. Llevamos mucho tiempo sin saber nada nuevo del juego y aunque la propuesta inicial es muy interesante, con todo eso del universo generado aleatoriamente y casi infinito, me parece tremendamente difícil que también lo borden en los combates y la exploración. No quiero rebajar el hype de nadie, aunque a veces vendría bien, y espero equivocarme.



DRAGON BALL XENOVERSE no lo tenía muy difícil para mejorar las anteriores entregas de la franquicia pero es que, además, han conseguido crear un juego tremendamente adictivo pese a sus fallos. Y todo eso empieza con el sueño de todo fan, ¡el editor de personajes!

vuestra OPINIÓN



El abandono de los juegos 3D

Raúl Gil Ortega

Hola yen, no voy a explicarte mi vida como "gamer". Tan sólo decirte que llevo desde los tiempos del Amstrad en esto de los videjuegos. Soy uno de los pocos (creo) poseedores del monitor que lanzó Sony para jugar y ver películas en 3D. La cosa empezó fuerte con el lanzamiento de la pantalla, juegos como *Uncharted, Killzone, Ratchet and Clank, Crisys 2*... afianzando mi optimismo por esta tecnología. Pero duró poco, ya que dejaron de lanzar títulos "gordos" que tuvieran la opción de poder disfrutarlos en 3D, y he aquí el núcleo principal de mi carta. Me gustaría saber por qué las compañías no incluyen la opción de poder jugar a sus títulos en una pantalla que aproveche esta opción. A mí particularmente no me gusta mucho el juego online y sin embargo me tengo que comer con patatas los parches y actualizaciones. Si es posible, a través de vuestra publicación me gustaría hacer un llamamiento a las compañías para que al menos pongan la opción 3D en sus juegos, ya que creo que no debe ser muy costoso económicamente incluir esta opción. Gracias por tu atención y un saludo.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: La verdad es que se siente uno timado, pero el tema de las modas tecnológicas es así desde siempre. No me extrañaría nada que los muchos cascos de RV que van a salir acaben en una cuneta muy parecida.

vuestra OPINIÓN



Luchar por las traducciones

Dani Saez

Recuerdo aquellos días en los que conseguir que un juego llegase traducido era toda una odisea. Se luchó mucho para concienciar a las compañías que localizar los juegos al castellano era una buena idea, una inversión que debía ser casi obligada. Se consiguió y a día de hoy es raro el juego que no llega, por lo menos, con textos en nuestro idioma y sin embargo no paro de leer por la red de redes gente que le da igual si sale en castellano o no, y que incluso lo prefieren antes en inglés por ser el original. ¿Quieres el inglés original? Estupendo, como opción, pero no como principal. Siempre he sido fiel defensor del lema que rezaba: "que llegue, aunque sea en inglés, pero que llegue". Ya no. Aquello tenía sentido en la época pre-Internet; a día de hoy no, cuando puedes comprar casi cualquier cosa por la red. No habría que dar ni un paso atrás en lo conseguido en localización, aunque dominéis el inglés. Pensad que muchos otros no, y no es justo que el trabajo de traducción tengan que hacerlo voluntarios (unos cracks) que no cobran un duro.

COLABORADORES · BORN TO PLAY · HOBBY CONSOLAS

Yen: Me parece muy bien que se incluyan los doblajes originales de los juegos, pero hay títulos que resultan imposibles de jugar con subtítulos y eso hay que reconocerlo. Claro, que con la piratería que hay en España no me extraña que no se doblen muchos juegos.

¿Qué sabes del videojuego *Mighty No. 9*? Según he leído por Internet, este juego va a ser una secuela espiritual del clásico *Mega Man*. Me preguntaba si podrías darme unos cuantos detalles de este juego: cuándo tienen pensado sacarlo a la venta, los requisitos que necesitas tener en tu PC para poder jugarlo, el precio de venta, etc...

El proyecto de Inafune aún no tiene fecha de salida concreta, aunque en Comcept (el nuevo estudio del creador de *Mega Man*) ya han comentado que el juego está terminado. Les queda la fase de promoción y el porteo a las distintas plataformas en que saldrá. Parece que finalmente lo hará en verano de este mismo año. Los requisitos mínimos del juego en PC aún no se han desvelado, pero parece lógico pensar que no hará falta tener un ordenador precisamente potente para jugarlo. En cuanto al precio, si en la campaña de Kickstarter aportabas 20 dólares o más ya te garantizabas recibir una copia del juego, así que no creo que el precio final de venta al público sea mucho más alto.

Gonzalo Herrera Hernández

El gran concurso del piscinazo

@ Últimamente en las cartas de los lectores se dice mucho que te mojas. Así, que voy a hacerte unas cuantas preguntas interesantes con un poco de "riesgo" a fallar.

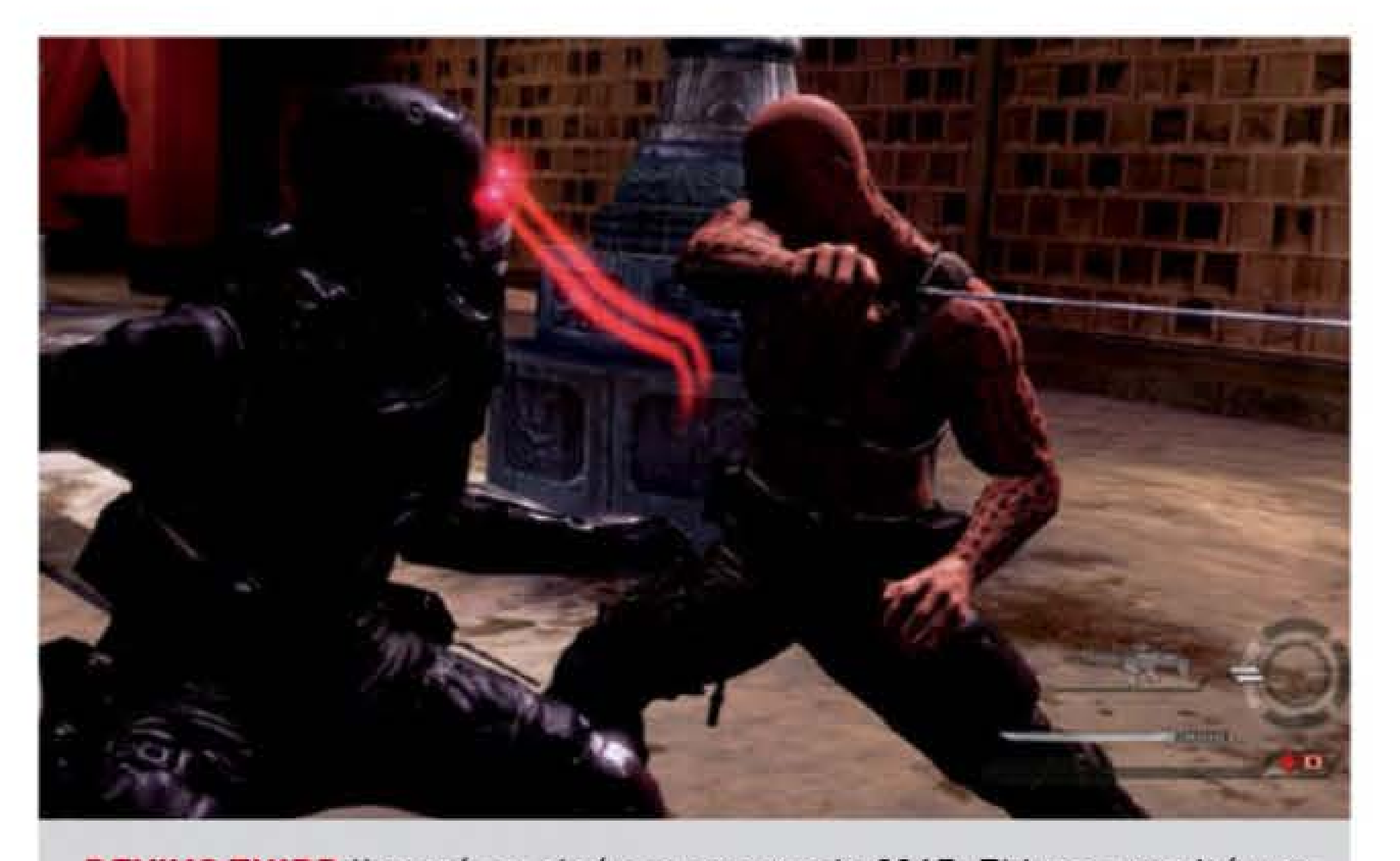
Poco después del anuncio de *Devil's Third* para Wii U, la persona que "medio" lo desveló dijo que había otros tres proyectos similares (proyectos abandonados resucitados por Nintendo). ¿Te lo crees? Si es así, mójate con alguna opción.

Vamos allá, comienza el concurso del piscinazo absoluto. Una serie de preguntas que ya te vale, majo. Y eso que sólo dices que hay un poco de riesgo a fallar. Yo más bien veo mucho riesgo, pero que no se diga. Allá voy. La fiabilidad del garganta profunda en cuestión está fuera de mi jurisdicción. Yo me limito a mis fuentes. Lo primero que tengo que decir es que difícilmente veremos alguno de esos supuestos tres juegos en este 2015. Dicho eso, yo apuesto a que veremos un nuevo *Starfox* para Wii U y un nuevo *Metroid* quizás para 3DS. Para el tercer puesto, la apuesta más loca, me reservo *Earthbound* y *F-Zero*. Sí, sé que lo de *Earthbound* es jugármela muchísimo. Vaya, ahora que lo pienso, el resto también.

Hace poco, el CEO de Straight Right/Tantalus dijo que iban a portear un juego AAA a Wii U. "Lo más grande que hubieran hecho nunca" y también un exclusivo de Wii U a PC y las otras consolas. ¿Cuáles crees que son los agraciados?

Aquí sí que lo estás poniendo tremendamente chungo. Adivinar qué ports está preparando un estudio que puede trabajar con cualquier compañía es imposible. Aún así, he venido aquí a jugar, ¿no? y aunque sé que no hay ninguna base para lo que digo, me voy a arriesgar. Lo del juego triple A que están preparando para Wii U puede tener trampa, pero ahí van mis predicciones. Barajo dos opciones. Por un lado un juego de Square-Enix, que podría ser *Tomb Raider* o incluso *FF XIV A Realm Reborn* o *Kingdom Hearts*. Pero por otro lado, y es mi apuesta más firme, creo que se trata de *Minecraft*. Llamadme loco, pero yo lo veo. Una versión que aprovechase las bondades del pad de Wii U le sentaría muy bien a *Minecraft*. En cuanto al exclusivo de Wii U que dará el salto a PC y las consolas de nueva generación estoy muy perdido. Lo más probable sería un *ZombiU*, pero no tiene mucho sentido jugarlo sin el pad de Wii U, así que me inclino por algún juego de no mucha importancia de la eShop.

> « STARFOX, METROID, F-ZERO O EARTHBOUND PODRÍAN RECIBIR NUEVAS ENTREGAS DURANTE EL PRÓXIMO 2016 »



DEVIL'S THIRD llegará en algún momento de 2015. El juego tendrá una cámara en tercera persona para la exploración y los combates cuerpo a cuerpo y pasará a vista subjetiva al disparar con armas de fuego.





ESTA EVOCADORA IMAGEN DE MONOLITH SOFT corresponde a uno de los nuevos títulos que está preparando la compañía para 3DS. Aún no sabemos nada de él, pero estando éstos detrás, seguro que mola.

■ **En un número anterior me pareció que mostrabas cierto optimismo con la posibilidad de que *Dragon Quest VII* llegase a Europa. ¿Crees que lo veremos por aquí?**
Pues, aunque soy un tío optimista por naturaleza y sigo pensando que hay posibilidades de que llegue a Europa en algún momento, cada vez me acerco más al pesimismo con este asunto.

■ **¿Cuándo crees que llegara a Europa el juego *Youkai Watch*?**
Akihiro Hino, presidente de Level-5, dijo en su día que planeaban sacar el juego en algún momento de 2015 en Europa y EE.UU. así que podemos fiarnos de su palabra. Además, parece que estaban esperando, entre otras cosas, a alcanzar un acuerdo con alguna juguetera que lanzase todo el merchandising que acompaña al fenómeno nipón y ese acuerdo ya ha llegado. Hasbro será la encargada. Así que, viento en popa a toda vela. Yo diría que a finales de año lo veremos.

■ **Hace mucho, la propia Monolith Soft mostró artworks de un proyecto para 3DS. Desde entonces, no se ha vuelto a saber de él. ¿Crees que aparecerá algún día? ¿En New 3DS?**
Estoy más que seguro de que aparecerá en algún momento, aunque probablemente ya sea en 2016. Sería un auténtico bombazo si fuese un *Baten Kaitos*, ¿verdad?

■ **Y para terminar, ¿qué crees que aparecerá como exclusivo para New 3DS? Dentro de un tiempo veremos a ver si aciertas.**
Esta es otra apuesta a lo loco, pero ahí va: *Twilight Princess*. Eso sí, me interesa más un nuevo *Fire Emblem*. Tampoco descartaría ver Super *Mario Galaxy* si es que New 3DS puede sobrellevar el gran nivel gráfico del juego original.
Pablo Valdés Gallego

« NO ESTOY EN CONTRA DEL MODELO FREE TO PLAY PERO CORREMOS EL PELIGRO DE DEVALUAR ESTA INDUSTRIA »

Repaso profundo a la actualidad

@Hello Yen, Konichibá o cómo se diga. Me gusta mucho leer las noticias del sector en Internet, especialmente en HobbyConsolas.com (toma peloteo) pero a veces me quedo con ganas de saber la opinión de un gurú como usted, así que ahí va una buena ristra de preguntas:

■ **¿Qué crees que ha pasado con el rumor de retraso de *Quantum Break*, troleo puro y duro o filtración de un empleado?**
Tranquilo, el peloteo siempre viene bien, y nunca es suficiente. Es broma. La versión oficial, según Microsoft, es que se trata de un troleo en toda regla. Incluso han comentado que no saben quién es el supuesto filtrador y que nunca ha estado relacionado con la compañía. Personalmente, me parece un poco raro que Microsoft no haya metido más baza denunciando este tipo de troleos. Tendremos que creernos la versión oficial, porque como Microsoft lo haya desmentido para luego convertirse en una realidad, sería un epic fail como un castillo.


PROJECT BLUESTREAK, lo nuevo del creador de Gears of War será un shooter en primera persona que se acogerá al modelo free-to-play y que parece que estará ambientado, al menos en parte, en Japón.

■ **Me llama mucho la atención el nuevo juego de Cliffy B., *Project Bluestreak*, sobre todo por su apuesta free to play. ¿Qué te parece el juego y el modelo de negocio que han elegido?**
La verdad es que me da la sensación de que Bleszinski quiere despuntar en el modelo de negocio y en la apuesta por PC porque cree que el futuro está ahí. Quizás tenga razón, pero no acabo de entender por qué no quiere lanzar el juego también en consolas. El modelo de negocio en sí, el famoso free to play, es un modelo que no termina de convencerme. Por ▸▸



vuestra OPINIÓN

Especuladores no, gracias

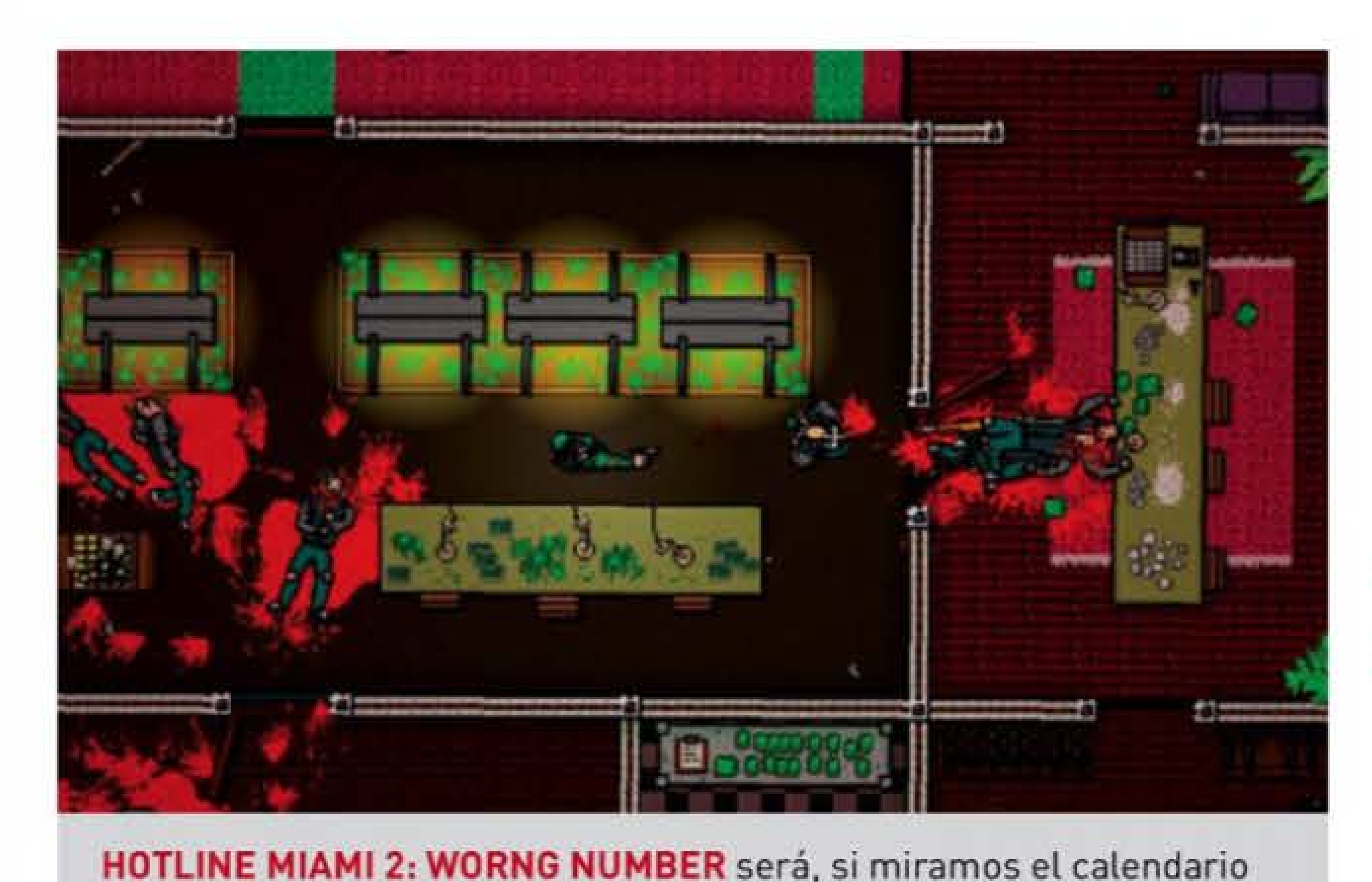
Juan A. García (Ronda)

COLABORADORES BORN TO PLAY HOBBY CONSOLAS

En los últimos meses Nintendo ha lanzado un montón de amiibos y la New 3DS. Pues bien, cuál fue mi sorpresa cuando a las pocas horas (desconozco si fueron minutos) se agotaron las ediciones de *Majora's Mask*. Por no hablar de algunos amiibo que ya tienen el cartel de descatalogados. La masificación de los videojuegos ha atraído también a los especuladores. Si buscas el amiibo de Smash Little Mac te puedes asustar al ver su desorbitado precio. Pero la culpa no es sólo de los especuladores. ¿No se une a todo esto una cuidada estrategia de marketing de Nintendo, que es la que controla el stock? Qué buenos titulares proporciona el hecho de que se agoten los amiibo: éxito arrollador, precios desorbitados... Desconozco si está utilizando estas estrategias, que serían muy feas, pero una cosa está clara: se deberían tomar medidas contra aquellos que se dedican a especular, sea el sector que sea, como controlar el número de figuras que se venden a una misma persona.

Yen: Me gustaría saber quién usa los amiibos en los juegos, que es para lo que se crearon, y cuántos son sólo coleccionistas o especuladores, como dices. Desde luego, Nintendo tiene parte de culpa, tanto si lo hace como estrategia como si es sólo por error.




HOTLINE MIAMI 2: WORNG NUMBER será, si miramos el calendario de futuros lanzamientos confirmados en PS Vita, una de las pocas alegrías que nos dará la portátil de Sony en los próximos meses.

un lado me parece perfecto que se pueda jugar a un juego de semejante calibre de forma gratuita, pero dentro de ese modelo hay muchas vertientes. Hay juegos que son un auténtico timo en forma de micropagos que nos obligan a pasar por caja si queremos disfrutarlos al completo. Luego hay otros juegos que sólo nos cobran para acelerar el progreso, lo que no termina de parecerme mal. Puesto a elegir, y como viejo zorro, yo prefiero el modelo clásico. Es más, hasta me da la sensación de que esta copia del modelo que impera en móviles y tabletas lo único que hace es depreciar el valor de los juegos. A este paso, llegará el día en el que nadie querrá pagar por jugar a un juego. Y eso tiene mucho peligro.

¿Qué narices está pasando con PS Vita? ¿Es que nunca va a remontar el vuelo con una buena avalancha de juegos?

Pues me encantaría que así fuese, pero si echamos un vistazo al calendario de lanzamientos que le espera de aquí a finales de año, lo que vemos es desesperanzador. Es cierto que se aproximan buenos juegos, como *Shovel Knight, Hotline Miami 2: Wrong Number* o el interesante *Titan Souls*, pero no dejan de ser juegos independientes que no terminan de suponer un motivo de peso para comprar la portátil. O la compañía se pone las pilas o mucho me temo que podremos certificar la defunción de la consolas en un par de años.

¿Qué opinas del próximo *Battlefield Hardline* y de que sólo alcance los 900p en PS4 y los 720p en Xbox One?

El juego en sí no me vuelve loco, aunque por ahora no hemos visto lo mejor. En cuanto al nivel gráfico que mostrará, no tengo más remedio que quejarme. No soy yo de darle mucha importancia al nivel técnico de un juego (siempre dentro de un orden, claro) pero es que el tema se las trae. Una explicación es que hay determinadas desarrolladoras que aún no son capaces de exprimir al máximo las capacidades de las nuevas consolas, lo que tendría cierta lógica, pero es que 900p y, sobre todo, los 720p de Xbox One, me parecen de risa. La gente no ha desembolsado sus ahorros para comprar nuevas consolas y que los juegos tengan la misma o menos resolución que en la pasada generación. Si es necesario retrasar el juego para pulirlo, que lo retrasen, aunque me temo que en este caso es que simplemente no saben cómo hacer para conseguir más resolución.

Alberto Marín

El top 5 de Yen en Nintendo 3DS

@¿Cómo va eso Yen? Hace un tiempo, en navidades, leyendo Hobby Consolas me enteré de que iba a salir la New 3DS y decidí no pedir la Nintendo 3DS XL y esperar.

A día de hoy, tengo decidido coger la nueva versión en mi cumpleaños, que cae en agosto, y me gustaría que me recomendases tus 5 juegos preferidos de Nintendo 3DS y New 3DS.

El catálogo de 3DS es tan variado, grande y de calidad que resulta muy difícil quedarse solo con cinco juegos. Eso ya es más de lo que puedo decir de PS4, pero vamos al grano que al final me lío. Mis 5 juegos favoritos de 3DS, y que conste que no necesariamente coinciden con los mejores, son: *Fire emblem: Awakening, Phoenix Wright: Dual Destinies, The Legend of Zelda: A Link Between Worlds, Monster Hunter 4 Ultimate y Luigi's Mansion 2.* Escoger entre el escaso catálogo de New 3DS tampoco me resulta fácil, pero me voy a quedar *Xenoblade Chronicles 3D.* ¡Ah, vale, que no hay más!

Juan Barrabaja



MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE es uno de los grandes juegos de 3DS, y eso que el catálogo de la portátil es absolutamente brutal. Llevo decenas y decenas de horas jugando (no quiero ni reconocer cuántas).

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Yen, sinceramente, no acabo de entender porqué no dices quién eres. Es que no le veo sentido.

Yen: Eso es lo mejor de todo, que ni siquiera hay un motivo para teneros en vilo todos estos años. Es lo que llaman efecto bola de nieve. Empecé ocultando mi identidad y ya no hay marcha atrás.

@Ya sé quién eres maldito Yen. Eres el mismísimo David Abad, está claro.

Yen: Vale, me has pillado. Soy una especie de fusión a lo Dragon Ball entre David Martínez y Javier Abad, que supongo que es el lío que te has hecho. ¿A quién te referirías en realidad?

@Hola Yen, hace tiempo que quería escribirte porque tengo un montón de dudas videojueguiles. Pero antes de nada: ¿puede ser que te viese paseando con una Hobby debajo del brazo por Venecia hace un par de semanas? Es una intuición que tuve al ver a alguien con la revista por aquellos lares.



Yen: Al final me pilláis todos. Soy una especie de Carmen SanDiego que va viajando por todo el mundo con su Hobby Consolas debajo del brazo. Eso sí, es más difícil encontrarme que a Carmen y a Wally juntos, así que has tenido mucha suerte al cruzarte en mi camino.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 96

MORTAL KOMBAT X. La lucha más salvaje vuelve cargada de nuevos modos y opciones, tanto para un jugador como para varios online. ¡Finish Him!



PÁGINA 98

XENOBLADE CHRONICLES 3D. Pasamos revista al primer juego exclusivo de New 3DS, una adaptación del juego homónimo de Wii a la potente portátil.



PÁGINA 100

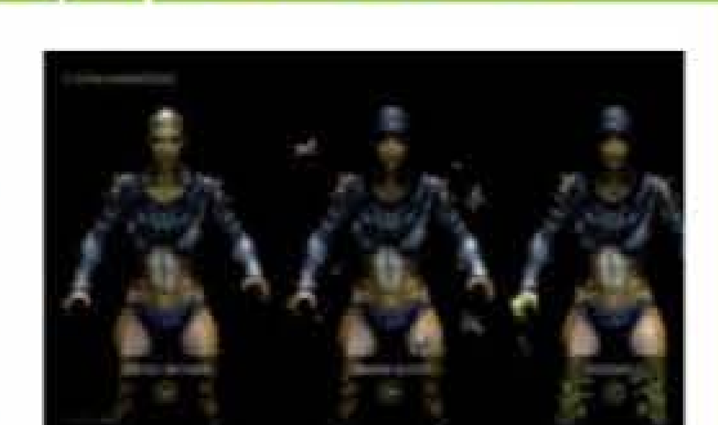
GTA V

La aclamada aventura en mundo abierto de Rockstar llega por fin a PC, incorporando mejoras gráficas, una nueva emisora de radio (exclusiva de esta versión) y otras novedades que os adelantamos. ¿Será la mejor versión del juego?

EN ESTE NÚMERO...

La primavera ya está aquí, y con ella el "deshielo" llega a todas las plataformas: las portátiles reciben J-RPG para disfrutar en la calle, las sobremesa una nueva entrega de la lucha más salvaje...

LAS CLAVES



1 PLANTEL. Aún no está cerrado, pero habrá más de 20 luchadores seguro, y todos con 3 estilos o configuraciones distintas.



2 MODOS DURADEROS. Sirva como ejemplo las 3 torres de desafíos, cuyos retos variarán cada hora, en base a más de 100 variables.



3 ¡OUCH! Romper huesos y dientes, reventar órganos, desmembrar... todo con mucho detalle, e incluso visión de rayos X.

Lucha ■ Warner Bros ■ 14 de abril

MORTAL KOMBAT X

Gameplay

Tras su reboot hace dos de años, el decano de la lucha más salvaje y gore regresa con un montón de buenas ideas...

→ AL IGUAL QUE STREET FIGHTER, *Mortal Kombat* no necesita presentación. Bestia hasta caer en el chiste, este juego de lucha 1 vs 1 se ha ido refinando con cada nueva entrega y *MKX* promete ir aún más lejos. Al menos, será más profundo, con modos originales, diseñado para que todos los días veas algo nuevo.

→ EL SISTEMA DE COMBATE SE HA REVISADO y, aunque no faltará la marca de la casa (los Fatalities), recuperará muchos elementos de anteriores entregas, como los ataques con rayos X para ver las roturas o la posibilidad de elegir, antes de luchar, entre 3 estilos para nuestro personaje (cada uno con diferentes ataques y técnicas). Volverán los Brutalities y personajes míticos de la saga, junto a muchas caras nuevas.

Pero es en la variedad de modos donde *MKX* promete dar el do de pecho. No faltará el ya clásico modo Historia (que promete ser el más largo y explosivo de la saga), aunque las principales novedad estarán en la parcela online: Living Towers. para un jugador, contará con 3 torres de desafíos que se renovarán cada pocas horas, días y semanas, mientras que Guerra de Facciones buscará un componente social, que los jugadores se formen parte de una de las 5 facciones para alcanzar objetivos (y recompensas). Y todo, con un acabado la mar de vistoso... HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Promete llevar la lucha a un nuevo nivel gracias a sus modos, el online y un control de 10. Y sin perder su brutal esencia...



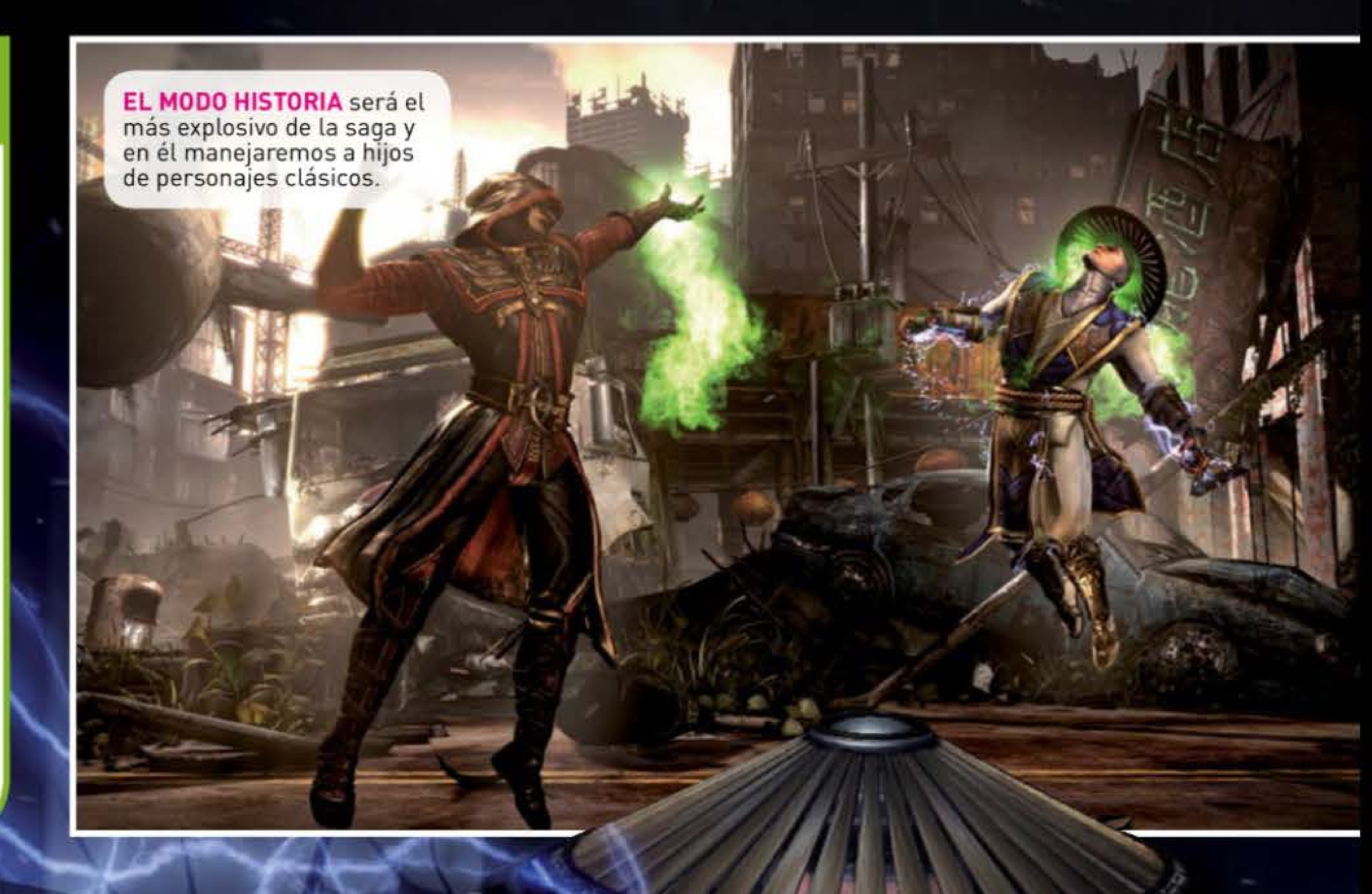




La lucha evoluciona online

ASÍ ES LA GUERRA DE FACCIONES

Da igual que seas bueno o no con los juegos de lucha. En este modo te unirás a una facción y ya sea jugando solo, en las torres, online, etc. aportarás puntos a tu bando. Al final, el ganador recibirá recompensas, pero se pueden perder...



EL MODO HISTORIA será el más explosivo de la saga y en él manejaremos a hijos de personajes clásicos.





EL COMPONENTE ONLINE SERÁ UNA PIEZA CENTRAL EN LOS MODOS DE *MKX*

LAS CLAVES



1 EXPLORAR. En este juego de rol de mundo abierto, la exploración jugará un papel fundamental. Un gran mundo en un vuestras manos.



2 COMBATES. El mundo del juego estará habitado por criaturas y enemigos de tipos muy variados. Los combates son en tiempo real.



3 ARGUMENTO. El guión, ambientación y personajes son excelentes. Asistiréis a secuencias memorables.

■ 2 de abril ■ Monster Games ■ Rol

XENOBLADE CHRONICLES 3D

Un mundo colosal de camino a tu bolsillo: la adaptación del gran juego de rol de Wii, que sólo funcionará en New 3DS.

■ **PARA PODER METER EL GRAN MUNDO DE XENOBLADE** en la portátil, Nintendo y Monster Games (que adapta el original de Monolith Soft de Wii) han echado mano de las capacidades de New 3DS y New 3DS XL, que serán los únicos modelos compatibles con el juego (el primer caso de este tipo, y por ahora el único anunciado). Gracias a esto, podremos disfrutar en nuestra portátil de uno de los mejores juegos de rol japonés de la última década, que recibió un sinfín de alabanzas tras su estreno en Wii hace unos años.

El desarrollo de la aventura y la jugabilidad serán totalmente fieles al título original. Nuestros protagonistas vivirán en Bionis, un gran continente formado por el cuerpo de un antiguo y gigantesco titán que murió hace mucho tiempo. Pero habrán de enfrentarse a la amenaza de los mekon, unas criaturas mecánicas venidas de Mekonis, el titán que luchó a muerte contra Bionis en tiempos remotos.

→ **VISUALMENTE SE ACERCARÁ** a lo que vimos en Wii, aunque estará ligeramente por debajo (lo cual sigue teniendo mucho mérito). Como novedades, esta versión incluirá efecto 3D, uso de la pantalla inferior para visualizar el mapa, y un modo Colección con galería de personajes y melodías de la banda sonora. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Aunque no alcance la resolución de Wii y sus novedades no pasen de anecdóticas, va a ser una maravilla poder llevar este gran y larguísimo juegazo en nuestro bolsillo.



EL SISTEMA DE COMBATE será en tiempo real, pero empleará una serie de comandos de forma muy inteligente.

¡OJO AL DATO!

Y pronto en Wii U...
XENOBLADE CHRONICLES X
Será la segunda entrega de *Xenoblade*, aunque su argumento y personajes no estarán conectados con la primera. Está a punto de salir en Japón en exclusiva para Wii U, y llegará a Europa este año.

VA A SER GENIAL LLEVAR ESTE JUEGAZO EN NUESTRO BOLSILLO

EL MUNDO de *Xenoblade* será enorme, y algunas de sus bestias salvajes también lo serán. La exploración jugará un papel clave, y encontraréis multitud de elementos y criaturas diferentes.

LOS ÉNTIDAS son una de las razas que conoceréis en el juego. Tienen una larga esperanza de vida y cuentan con poderes únicos.

BIONIS Y MEKONIS son los dos colosales titanes que lucharon hace mucho tiempo, hasta que se mataron el uno al otro. Mucho tiempo después, la vida se desarrolló sobre sus gigantescos cuerpos.



■ 14 de abril ■ Rockstar ■ Acción

GRAND THEFT AUTO V

A nadie le gusta esperar... salvo que sea por la versión definitiva de *GTA V*. ¡Bienvenidos a los Santos, "PCeros"!

LAS CLAVES

1 LIBERTAD. Los Santos es el paraíso sandbox, lleno de oportunidades con la forma de misiones, atracos, actividades opcionales...

2 HUMOR NEGRO. La saga *GTA* siempre se ha caracterizado por su humor macarra, y Trevor es el encargado de recordárnoslo.

3 ONLINE. Cuando nos cansemos de la historia principal, podremos quedar con nuestros amigos para hacer el cabra.

■ **UN AÑO Y SEIS MESES HAN PASADO DESDE QUE GTA V,** el sandbox más macarra, completo e hilarante de todos cuantos ha creado Rockstar, llegó a las tiendas. Tras un anuncio que parecía no llegar nunca e incontables retrasos, la ansiada versión para PC se pondrá a la venta el próximo 14 de abril. ¿Merece la pena pasar por caja una segunda vez (tercera si lo jugasteis también en PS4 y One)?

→ **GRÁFICAMENTE HABLANDO, SERÁ UNA AUTÉNTICA MARAVILLA:** en PC podrá alcanzar resolución 4K, es decir 3840x2160, y correr a 1080p y 60fps, algo impensable en consolas. Además, incluirá un modo edición que permite grabar y subir vídeos directamente a YouTube. *GTA V* es uno de los juegos con más atención al detalle que se han realizado jamás, y gracias a la nueva resolución no se nos pasará nada por alto. Y no sólo incluirá mejoras visuales: al ya de por sí magnífico repertorio de canciones que se escuchan en la radio de cualquiera de los vehículos que nos podemos agenciar, se sumará The Lab, una emisora completamente nueva. Y por si eso fuera poco, los recién estrenados Golpes de *GTA Online* estarán disponibles de salida, así que la diversión en el modo multijugador está más que asegurada. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

GTA V ya era uno de los mejores juegos de todos los tiempos, así que no tenemos más remedio que caer rendidos ante la versión definitiva. La espera ha merecido la pena.



MICHAEL, TREVOR Y FRANKLIN protagonizan esta historia plagada de acción, mentiras y mucha locura. Puro *GTA*.

¡OJO AL DATO!

Perdón por el retraso...
GTA V SE HA HECHO DE ROGAR... ¡TRES VECES!
La versión para PC tenía previsto llegar al mercado el 18 de noviembre de 2014, pero se retrasó hasta el 27 de enero de 2015, luego al 24 de marzo y por último al 14 de abril, fecha definitiva (o eso esperamos).

EL MODO EN 1ª PERSONA SERÁ TODAVÍA MÁS DIVERTIDO EN PC

EL APARTADO TÉCNICO EN PC será de quitarse el sombrero. Todo está recreado con el más mínimo detalle.

LOS GOLPES SIGUEN SIENDO EL ALMA DE LA FIESTA tanto en la aventura principal... como en el modo online.

Gameplay 1

Gameplay 2

LAS CLAVES



1 ACCIÓN EN BAVIERA. Valles con teleféricos, fantasmagóricas tumbas, pueblos rurales germanos... la dos historias nos llevarán por atractivos lugares.



2 ACCIÓN EXPLOSIVA. Nuevos enemigos, armas, situaciones y habilidades desbloqueables harán que la acción sea aún más intensa si cabe.

5 de mayo ■ Shoot´em up ■ Bethesda

WOLFENSTEIN THE OLD BLOOD

MACHINEGAMES, LOS CREADORES DEL ÚLTIMO WOLFENSTEIN, se han sacado de la manga una nueva historia en su universo alternativo, en el que las fuerzas nazis con sus avances tecnológicos, están a punto de ganar la guerra. Así, *The Old Blood* llegará como un juego independiente, que no necesitará *The New Order* para funcionar, y lo hará tanto por vía digital como en disco (solo PS4 y PC).

→ *THE OLD BLOOD* CONTARÁ 2 HISTORIAS INTERCONECTADAS, que se desarrollarán en Baviera y tendrán al clásico héroe de la serie, B. J. Blazkowicz, como protagonista. La primera nos invitará a adentrarnos en el castillo de Wolfenstein, para conseguir las coordenadas de la fortaleza del general Calavera (mientras combatimos las fuerzas del alcalde loco de la región). La segunda parte de la historia nos llevará a la ciudad de Wulfburg, donde una arqueóloga nazi está desenterrando artefactos que podrían liberar despertar nuevas amenazas. Todo regado con nuevas armas, habilidades desbloqueables y enemigos para hacer de The Old Blood una experiencia más intensa. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

No se saldrá en exceso de la fórmula conocida, pero eso no es malo, dado que *The New Order* era bastante divertido.

■ 15 de mayo ■ Nintendo ■ Rol/Estrategia

CODE NAME: S.T.E.A.M.

LAS CLAVES



1 ESTRATEGIA, por turnos y en 3D, es la propuesta de *S.T.E.A.M.*, eso sí, con una espectacular puesta en escena y con una atractiva historia steampunk de fondo.



2 SABOR A CÓMIC. Tanto la historia, que se desarrollará vía viñetas, como el propio juego en sí contarán con un acertado "look" Cel-Shaded.

TRAS SU DEBUT POR SORPRESA EN EL PASADO E3, muchos nos quedamos con ganas de saber más acerca de lo nuevo de Intelligent Systems, los creadores de *Fire Emblem* y *Advanced Wars*. Un estudio que ha demostrado que domina como pocos la estrategia en consola, un género que regresará en *Code Name S.T.E.A.M.*, pero además con giros y novedades..

ESTA HISTORIA NOS PRESENTA UN LONDRES STEAMPUNK, invadido por aliens con tentáculos. Por suerte, el mismísimo Abraham Lincoln, quien estaba de paso para inaugurar un nuevo puente, será quien comande a las tropas que lucharán contra estas poderosas criaturas. Así, en cada mapa contaremos con una cuadrilla de unidades y tendremos una meta u objetivo que cumplir. Siempre por turnos y limitados por el "vapor", que nos permitirá movernos por las cuadrillas o atacar, usando el variado arsenal y habilidades de nuestros soldados. Todo con multitud de estrategias posibles, incluso sacrificar alguna de nuestras unidades, y un acabado Cel-Shading, al estilo cómic, que le va bien.

PRIMERA IMPRESIÓN

Un divertido juego de estrategia por turnos que además contará con una historia de fondo y una puesta en escena originales.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN



MARZO



PS4-PS3-ONE-360-PC

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
Si eres de los que pasas de los episodios digitales y quieres jugar la experiencia del tirón, este día llega a las tiendas la edición en disco...



PS4, XO-PS3-360-PC

BATTLEFIELD HARDLINE.
El shooter de DICE abandona los frentes bélicos para llevarnos a una guerra entre polis y "cacos". Podéis leer nuestro análisis en este mismo número.



PS4

BLOODBORNE
La última pesadilla de Hidetaka Miyazaki, el creador de *Dark Souls* llega en exclusiva a PS4. Lástima que el análisis no haya llegado a tiempo...

ABRIL



CINE

FURIOUS 7. La última peli con Paul Walker llega a los cines, ¿Volverá una vez más a ofrecer un torrente de acción y velocidad? Dadlo por hecho...



PS4-ONE-Wii U-PC

PROJECT CARS. El deseado simulador de Slightmad sale de boxes e intentará coronarse como el nuevo rey del género. ¿Lo conseguirá?



N3DS

XENOBLADE CHRONICLES 3D.
La nueva portátil de Nintendo recibe en exclusiva este port del soberbio RPG de Wii, y que tiene continuación en Wii U.



PS4-PS3-ONE-360-PC

DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN. El rey de los RPGs difíciles debuta en PS4 y XO con una versión "extendida".



PS4-ONE-PS3-360-PC

MORTAL KOMBAT X. Uno de los veteranos del género de la lucha regresa con nuevos modos, personajes... ¡y mucho más salvaje!



VITA

OPERATION ABYSS: NEW TOKYO LEGACY.
Vita continúa recibiendo J-RPGs, en esta ocasión, un completísimo dungeon crawler.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Final Fantasy Type 0	PS4-XO	20 de marzo
•Bladestorm Nightmare	PS4-One-PS3	20 de marzo
•Ride	PS4-PS3-XO-360-PC	20 de marzo
•Mario Party 10	Wii U	20 de marzo
•Mario vs. Donkey Kong...	Wii U	20 de marzo
•Home: Hogar Dulce Hogar	Cine	20 de marzo
•GTAV	PC	24 de marzo
•Borderlands Una Colección...	PS4-XO	27 de marzo
•Tropico 5	PS4-360-PC	27 de marzo
•Inazuma Eleven Go	3DS	27 de marzo
•Toukiden Kiwami	PS4-Vita	27 de marzo
•LEGO Ninjago Shadow...	Vita-3DS	27 de marzo
•Anacleto: Agente secreto	Cine	10 de abril
•Los Vengadores 2	Cine	30 de abril
•Stick it to the man	PS4	30 de abril
•Constructor HD	PS4-One-PC	30 de abril
•Mad Max Furia en la carretera	Cine	15 de mayo
•The Witcher 3	PS4-XO-PC	19 de mayo
•Hyperdimension Neptunia U	Vita	22 de mayo
•State of Decay Year One	XO	Primavera 2015
•Final Fantasy VII	PS4	Primavera 2015
•Dead Island 2	PS4-XO-PC	Primavera 2015
•Batman Arkham Knight	PS4-XO-PC	2 de junio
•Jurassic World	Cine	12 de junio
•E3 2015	Feria	16-18 de junio
•Insiduious Capítulo 3	Cine	16 de junio
•Final Fantasy XIV: Heav...	PS4-PS3-PC	junio
•Devil May Cry 4 Special Ed.	PS4-XO	Verano 2015
•Dengeki Bunko: Fighting...	PS3-Vita	Verano 2015
•Metal Gear Solid V	PS4-PS3-XO-360-.PC	1 de sept.
•Until Dawn	PS4	2015
•Danganronpa: Another Ep.	Vita	Otoño
•Super Dungeon Bros.	XO-PC	Otoño

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA 108

ESTRENOS EN BLU-RAY Y DVD. Repasamos los últimos lanzamientos para el mercado doméstico, con los Juegos del Hambre: Sinsajo parte 1 a la cabeza, seguido de Mortadelo y Filemón, Dos Tontos Aún Más Tontos...



PÁGINA 106

TECNOLOGÍA

Monitores 4K, portátiles orientados al "gaming", capturadoras, pads, headsets, smartphones económicos como este... aquí encontrarás los últimos gadgets del mercado.

PÁGINA 112

LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

Los más oscuros objetos de deseo se dan cita en este apartado: mangas, novelas, BSO, ropa y accesorios "frikis", muñecos como este pequeño cabezón... ¡y mucho más!

EN ESTE NÚMERO...

Si *Resident Evil Revelations 2, Final Fantasy Type-0* o el resto de novedades no han acabado con tus ahorros, en estas páginas encontrarás un montón de "caprichos" que seguro lo harán...

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



Más 4K al alcance de todos los bolsillos

■ **Nombre:** LU28D590DS ■ **Compañía:** Samsung
■ **Plataforma:** Monitor ■ **Precio:** 450€

No es un monitor nuevo, pero la cada vez mayor competencia en el sector de los monitores 4K está ayudando a que sus precios bajen a la velocidad del rayo. Así, este monitor 4K de 28" ya se puede encontrar en la barrera de los 450 €, un precio más que razonable para jugar o ver vídeos con esta resolución en PC. Tiene algunos aspectos mejorables, como el ángulo de visión o el nivel de contraste (especialmente evidente en los negros), pero por lo demás, rinde bien.
www.samsung.com

VALORACIÓN: ★★★☆

Un mando para tu dispositivo Android a un competitivo precio

■ **Nombre:** Xiaomi Gamepad ■ **Compañía:** Xiaomi
■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 35€

Xiaomi, el famoso fabricante chino reconocido por su calidad, sigue ampliando sus horizontes más allá de los smartphones y las tablets. A la recién anunciada cámara deportiva, se une ahora este funcional mando Android, con dos sticks analógicos, giroscopio, batería interna, etc., que rompe por completo con los precios de este tipo de accesorios. En China se vende por 15 euros, aunque para llegar a Europa el precio sube un poco...
www.tinydeal.com

VALORACIÓN: ★★★☆





Portátil "gaming" con un diseño que enamora a primera vista

■ **Nombre:** HP Omen ■ **Compañía:** HP
■ **Plataforma:** Windows 8.1 ■ **Precio:** 1899€

Procesador i7, 16 GB de RAM, disco duro SSD de 256 o 512GB, pantalla táctil IPS de 15,6", gráfica GeForce 860M, teclado con iluminación LED personalizable y teclas con funciones configurables... Pero, sobre todo, un bello diseño (de pirámide truncada invertida), con un gran acabado, que hacen de este portátil un sueño hecho realidad, aunque su gráfica es mejorable.
http://www.hp.com/

VALORACIÓN: ★★★☆



Ligereza y sonido de calidad para PS4

■ **Nombre:** PX-455 ■ **Compañía:** Indeca ■ **Plataforma:** PS4 ■ **Precio:** 49,95€

PS4 sigue recibiendo nuevas propuestas para disfrutar del sonido de los juegos (y el chat de voz). Esta, en concreto, se centra en tres aspectos: ofrecer buena calidad de sonido (gracias a sus altavoces de 50mm y profundos graves), un diseño cómodo para aguantar largas sesiones de juego (son muy ligeros y el acolchado de la diadema y auriculares ayuda) y un precio competitivo. El micro abatible y el cable de 1 metro con mando para controlar el volumen/silenciar la voz rematan un headset, cuando menos, notable dentro de este rango de precio.
www.indecabusiness.com/es/





Como en el cine de casa, en ningún sitio

■ **Nombre:** PJD7822HDL ■ **Compañía:** ViewSonic ■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** 649€

Poco a poco, los proyectores van haciéndose un hueco dentro de muchas casas, gracias a que permiten tener en cualquier momento y pared una pantalla de 60". Y eso es justo lo que ofrece este modelo, con el atractivo de que solo necesita 1,5 metros de distancia a la pared para proyectar la imagen con un tamaño equivalente a las 60". Cuenta con dos puertos HDMI (y muchas más conexiones, incluida DisplayPort y USB para conectar dispositivos como Chromecast), resolución hasta 1080p y tecnología DLP para que todo se vea de cine. Y no exageramos. ¿Lo malo? El precio... y eso que no es de los "caros".
www.viewsoniceurope.com/es/

VALORACIÓN: ★★★★



Captura tus partidas en todo su esplendor

■ **Nombre:** XtremeCap U3 ■ **Compañía:** Avermedia ■ **Plataforma:** PC/Mac ■ **Precio:** 139,99€

Avermedia ha demostrado que domina como pocos el mercado de las capturadoras, con propuestas como los dos últimos modelos de "Livegamer". Este modelo pierde el concepto "portátil", pero a cambio nos permite realizar streaming de nuestras partidas o capturarlas a 1080p y 60 fps directamente al PC, sin compresión de ningún tipo para que podamos trabajar con ellas con nuestros programas de edición favoritos. Y todo en una carcasa de reducidas dimensiones, que se conecta al PC/Mac por USB 3.0 y que permite jugar y capturar en la misma pantalla sin retardo.
gamerzone.avermedia.com

VALORACIÓN:




NO LO PIERDAS DE VISTA

ENERGY PHONE PRO HD

Con el precio y el selfie como lemas

■ **Nombre:** Phone Pro HD ■ **Compañía:** Energy Sistem ■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 179€

El mercado de los smartphones de "gama media" ha explotado gracias a los fabricantes chinos, aunque se pueden encontrar alternativas de calidad sin alejarse de los precios competitivos. Uno de ellos es este Phone Pro HD, que por 179 € ofrece un terminal Android 4.4, con un procesador de 8 núcleos, dual SIM, pantalla IPS de 5" y resolución 1280x720p, 1 Gb de RAM y 8 de almacenamiento interno (ampliable hasta 64 GB más vía microSD), cámara frontal de 5 Mpx y trasera de 13 Mpx... Incluye además flash frontal y ángulo ancho para tus "autofotos", para que no cortes a nadie en los selfies. Pesa 120 gramos y el material principal es el plástico, pero por 179 no esperarías cuerpo metálico, ¿verdad?
www.energysistem.com/es





ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de...

Los Juegos del Hambre: Sinsajo Parte I



- Género **Acción, aventuras**
- Protagonistas **Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson y Liam Hemsworth**
- Director **Francis Lawrence**
- Precio Blu-Ray **18,95 €**
- También Edición especial: **22,95 €**

ARGUMENTO: Las cosas han cambiado para siempre en Panem después de que Katniss Everdeen hiciera añicos los Juegos para siempre. Bajo el liderazgo de la presidenta Alma Coin y el consejo de sus amigos más leales, Katniss deberá luchar por salvar a Peeta Mellark y a toda una nación alentada por su valentía.

Muy a su pesar Katniss se ha convertido en el símbolo de la revolución y protagoniza una verdadera campaña propagandística contra el Capitolio. El episodio más adulto y duro de Los Juegos del Hambre nos deja a las puertas de conocer el desenlace de esta historia, que llegará a los cines en noviembre, cuando se estrene Sinsajo parte 2.

EXTRAS: Audiocomentario del director Francis Lawrence y la productora Nina Jacobson y avance de Insurgente, el segundo episodio de la saga Divergente. La edición especial incluye escenas eliminadas, clips de vídeo del diseño, el rodaje y la postproducción y un tributo al fallecido Phillip Seymour Hoffman.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

Dos tontos todavía más tontos



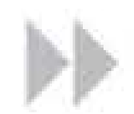
- Género **Comedia**
- Protagonistas **Jim Carrey y Jeff Daniels**
- Directores **Bob y Peter Farrelly**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También en DVD **17,16 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



Han pasado 20 años desde que Harry y Lloyd se conocieran, pero siguen siendo como niños. Cuando Harry descubre que tiene una hija decide localizarla para pedirle que le done un riñón, iniciando el viaje más absurdo de sus vidas.

EXTRAS: Inicio alternativo, escenas inéditas y ampliadas y el clip de vídeo "Qué hay de inteligente en Dos tontos todavía más tontos".





Mortadelo y Filemón contra Jimmy el cachondo

Javier Fesser, en su segunda intentona por atrapar el espíritu de las tiras cómicas de Ibáñez, logra por fin su objetivo. Ya en 2003 lo intentó con La gran aventura de Mortadelo y Filemón, una cinta de acción real, pero desde luego la animación le brinda una mayor libertad para hacer gala de las constantes del mítico tebeo: la explosiones, persecuciones y, por supuesto, los inventazos del profesor Bacterio.

La misión de los superagentes de la TIA: atrapar a Jimmy el cachondo y recuperar un documento de alto secreto sustraído de la caja fuerte del Super.

EXTRAS : No se han hecho públicos al cierre de esta edición.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ☆☆☆☆



- Género **Animación, humor**
- Voces de: **Karra Elejade, Janfri Topera y Ramón Langa**
- Director **Javier Fesser**
- Precio Blu-Ray **20,95 €**
- También BR 3D **29,95 €**

Drácula: la leyenda jamás contada



- Género **Acción, terror**
- Protagonistas **Luke Evans, Sarah Gadon y Dominic Cooper**
- Director **Gary Shore**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También en DVD **12,99 €**

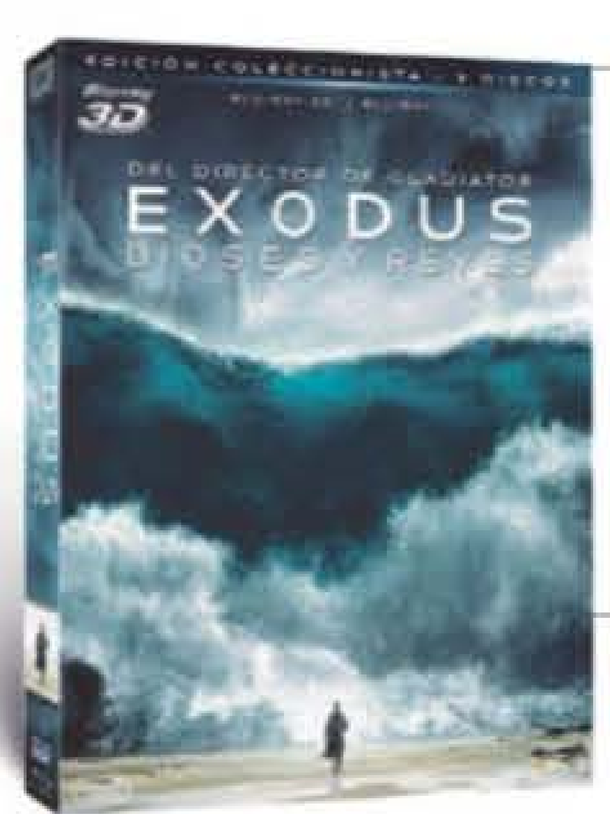
VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



Nueva vuelta de tuerca a la historia del personaje histórico Vlad Tepes, el príncipe rumano en el que se inspiró Bram Stoker para escribir su célebre novela en 1897 y crear al vampiro más famoso del mundo, con el carismático Luke Evans al frente.

EXTRAS: Inicio alternativo, escenas eliminadas, comentario de la película, mapa interactivo y varios clips de vídeo.

Exodus: dioses y reyes



- Género **Drama**
- Protagonistas **Christian Bale, Aaron Paul y Joel Edgerton**
- Director **Ridley Scott**
- Precio Blu-Ray Edición Coleccionista **25,50 €**
- También en DVD **15,59 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★



Moisés pasa de ser uno de los miembros más notables de la corte del Faraón de Egipto y hermano adoptivo del futuro rey Ramsés, a convertirse en el caudillo de la revolución que liberará al pueblo hebreo del yugo y la esclavitud guiándolos hacia la tierra prometida.

EXTRAS: Comentarios del director Ridley Scott y Jeffrey Caine, escenas extendidas y eliminadas y documental.

ESTRENOS CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande

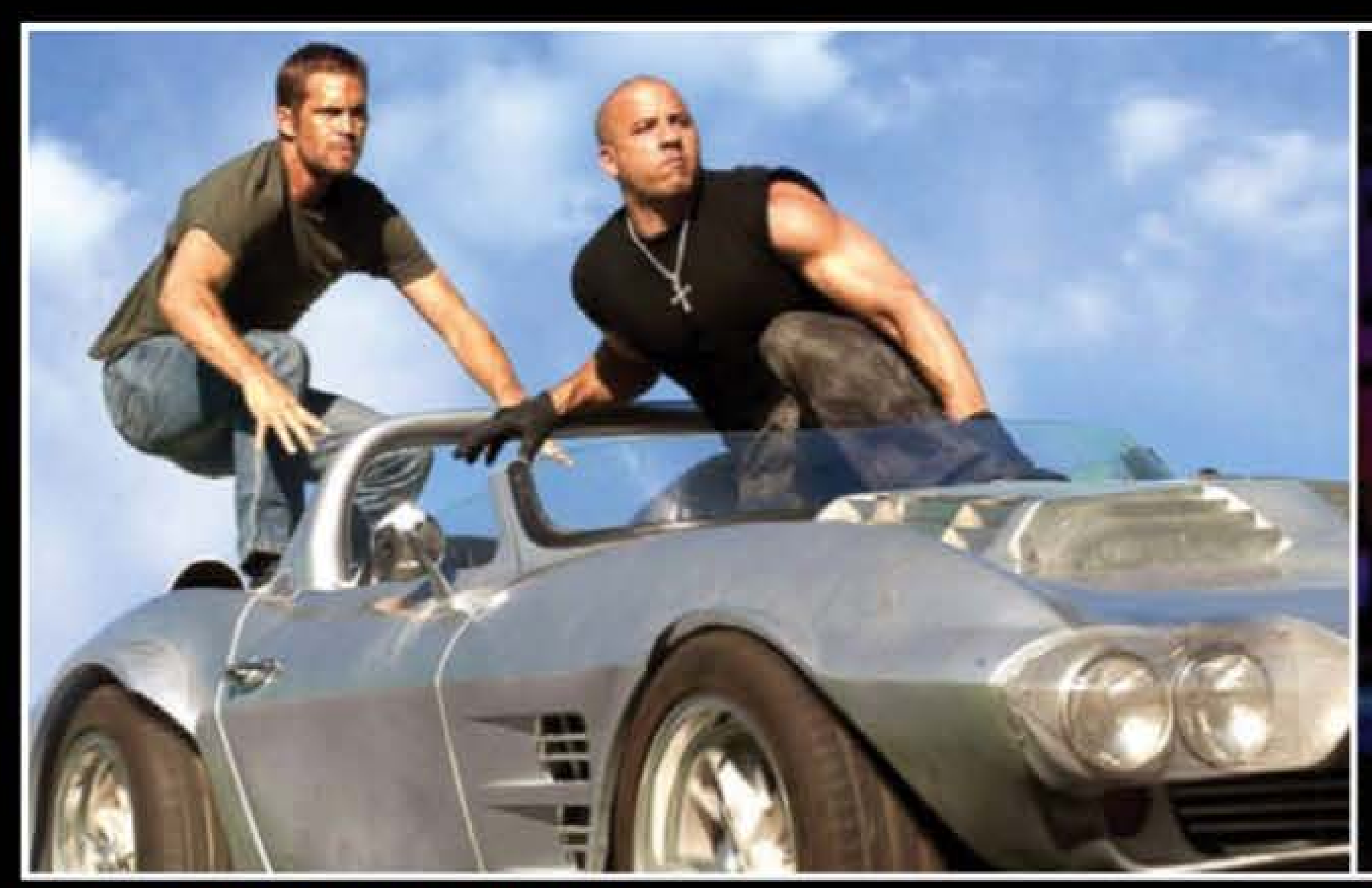


FURIOUS 7

■ Estreno **3 de abril** ■ Director **James Wan** ■ Productoras **Dentsu, One Race Films, Original Film y Relativity Media** ■ Protagonistas **Vin Diesel, Paul Walker, Michelle Rodriguez, Dwayne Johnson, Kurt Russell, Jason Statham, Tyresse Gibson, Jornada Brewster, Chris Bridges y Elsa Pataky**

James Wan es capaz de cualquier cosa; se desenvuelve como pez en el agua en el terreno del terror, como ha demostrado erigiendo tres franquicias de éxito: Saw, Insidious y The Conjuring. cuya segunda entrega llegará a los cines el año que viene, pero no por ello deja de lado otros proyectos con los que se pone a prueba su adrenalina... Wan toma el relevo de Justin Lin para embarcarse en la misión de dar forma a esta séptima entrega que Universal quiere expandir hasta llegar a la decalogía, y ni siquiera el duro revés que supuso el fallecimiento de Paul Walker, presente en la saga desde que en 2001 se estrenara A todo gas, ha conseguido paralizar la producción.

A la expectación sobre el final que le darán a Brian O'Conner se suma la inclusión en el reparto de Deckard Shaw (Jason Statham) que se enfrentará a Dominic Toretto y los suyos sediento de venganza tras la muerte de su hermano. Los spots nos han mostrado mucha acción y hasta un coche atravesando un rascacielos, ¡todo es posible!



UN ÚLTIMO ADIÓS A PAUL WALKER, uno de los rostros más emblemáticos de la saga. Para Brian O'Conner será el final de la aventura.



DWAYNE JOHNSON LUCIRÁ MÚSCULO dando vida a Luke Hobbs, personaje al que conocimos en Fast & Furious 5 por primera vez.



Insurgente

■ Estreno **1 de abril** ■ Director **Robert Schwentke** ■ Productora **Red Wagon, Mandeville Films y Summit Entertainment** ■ Protagonistas **Shailene Woodley, Miles Teller y Theo James**

La serie Divergente lanza su segundo episodio, en el que veremos a Tris lidiando con la facción de la Erudición en una futurista ciudad de Chicago convertida en ruinas. Junto a Cuatro se ha convertido en una fugitiva acosada por la élite hambrienta de poder.

La novela homónima de Veronica Roth promete mayores dosis de acción en esta nueva entrega, en la que nuestra heroína seguirá acusando una fuerte crisis, atormentada por las decisiones tomadas en el pasado. ¿Podrá acceder a la verdad y cambiar el régimen establecido?







El blog

Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

Vivirán en la pantalla para siempre

No es una verdadera despedida, porque son eternos gracias a sus personajes. Sus rostros son tan conocidos y queridos que la noticia de que la fatalidad se ha cruzado en su camino nos conmociona de veras, ¡no parecían de este mundo! Que se lo digan a Leonard Nimoy cuya eterna frase recordamos ahora con especial cariño: "Larga y próspera vida". A la cartelera llegarán en breve otras dos películas que nos llevan a los últimos papeles de dos actores a los que echaremos de menos: Furious 7, con Paul Walker, y El hombre más enfadado de Brooklyn, con Robin Williams. En noviembre Sinsajo parte 2 no solo nos llevará a conocer el final de la saga de Los Juegos del Hambre, sino que además será el epitafio cinematográfico del gran Phillip Seymour Hoffman.

Pero tampoco es que hayamos tenido mucha suerte a este lado del charco, porque han sido varios los intérpretes que nos han dejado recientemente. Álex Angulo, en accidente de tráfico a mediados del año pasado; la carismática Amparo Baró tras una enfermedad que la tenía alejada de los focos y apenas hace unas semanas Héctor Colomé, víctima del cáncer.

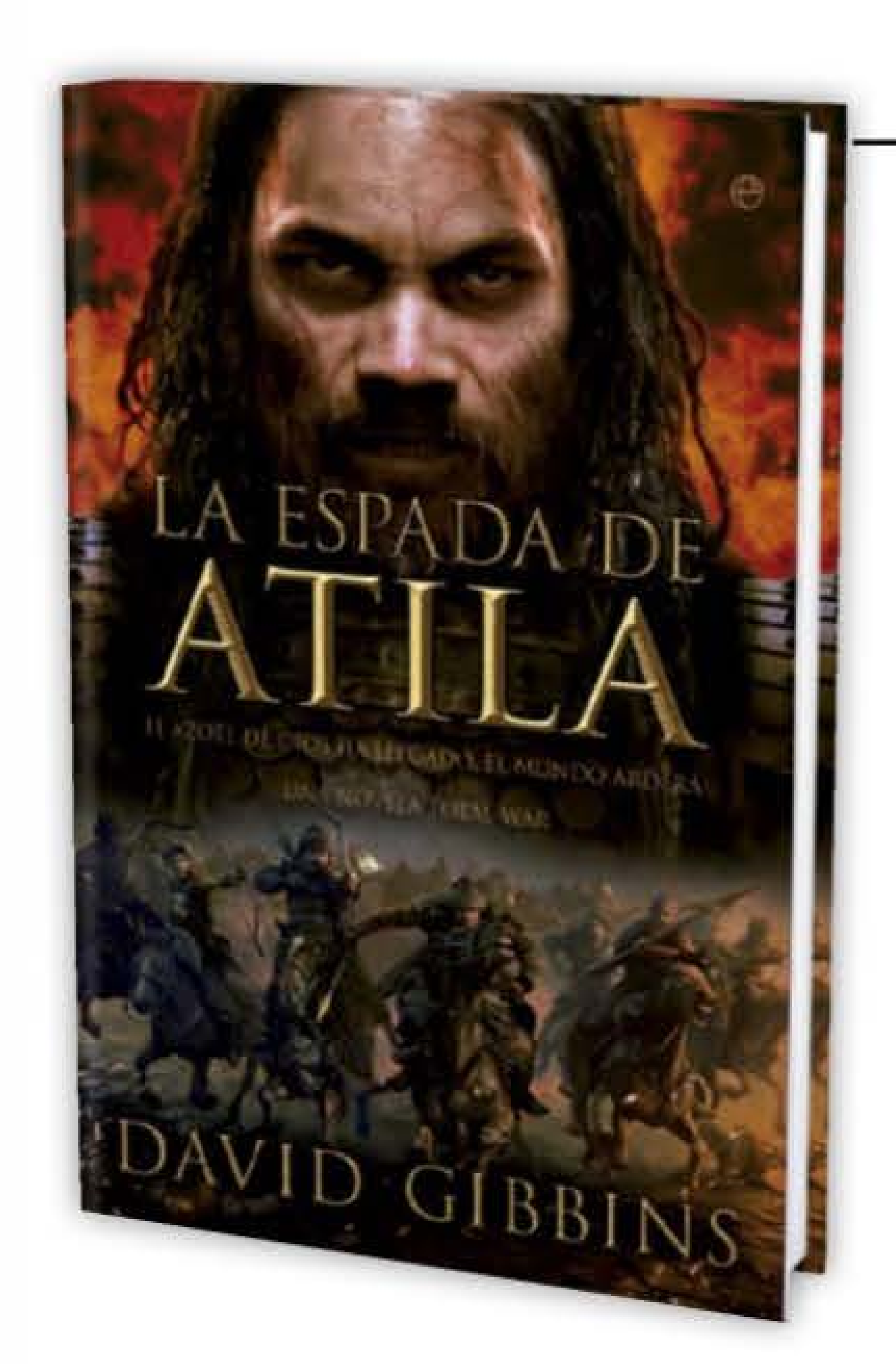
« SE HAN CONVERTIDO EN ETERNOS GRACIAS A SUS PERSONAJES »



Decía Jorge Manrique: "partimos cuando nacemos, andamos mientras vivimos y llegamos al tiempo que fenecemos, así que cuando morimos, descansamos". Descansen en paz todos ellos, que han sabido hacernos reír o llorar según la ocasión, emocionarnos, ilusionarnos, pues ¿qué es el cine sino un magnífico vehículo a la vida eterna? Soñaremos que Spock sigue recorriendo el Universo y retando al tiempo.

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

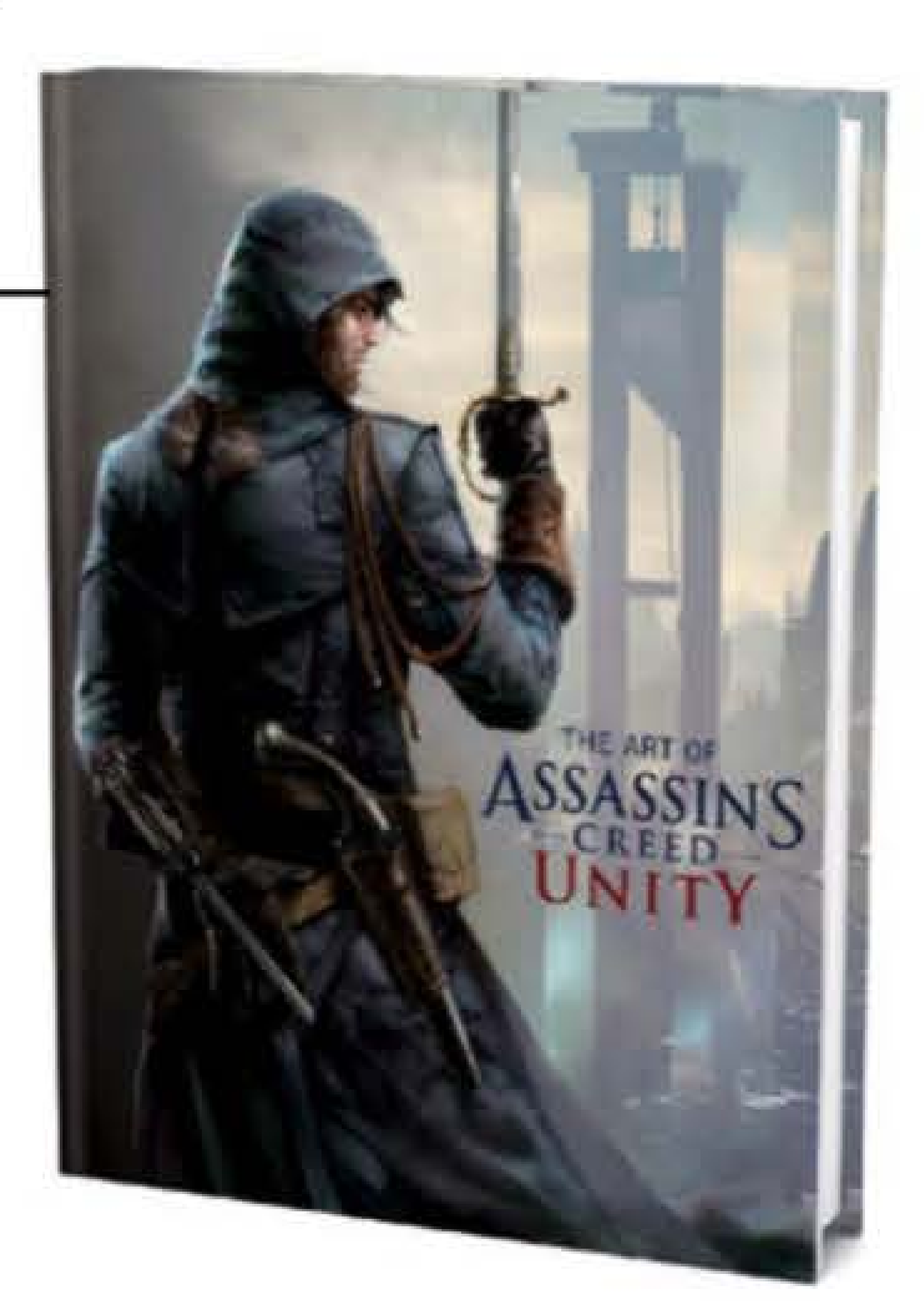
Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



La espada de Atila

Coincidiendo con el lanzamiento de *Total War: Attila*, llega a las librerías esta novela inspirada en el último juego de estrategia de los ingleses Creative Assembly para PC, bajo el sello de Sega. David Gibbins, el autor de Destruir Cartago, nos traslada al año 439 después de Cristo, para contarnos el audaz plan de un pequeño grupo de soldados romanos y un misterioso monje inglés para detener la amenaza que se aproxima, inexorable, desde el Este. Es Atila, al que apodan, no sin razón, como "el azote de Dios". 320 páginas que harán las delicias de los fans de las novelas históricas.

Publicado por: **La Esfera de los Libros**
Precio: 20,90€



The Art of Assassin's Creed Unity

Paul Davies y el omnipresente Andy McVittie recopilan a lo largo de 192 páginas más de 300 imágenes, entre bocetos y arte conceptual, de la última entrega de *Assassin's Creed*. Dejando al margen la polémica de sus bugs, lo cierto es que el departamento artístico de Ubi siempre nos ha dejado con la boca abierta con su trabajo en la saga, y el último *AC* no ha sido menos. Todo, regado con comentarios sobre la gestación del juego.

Publicado por: **Titan Books**
Precio: 40,50 €

KITARO
VOLUMEN 2
SHIGERU MIZUKI

Kitaro. Volumen 2

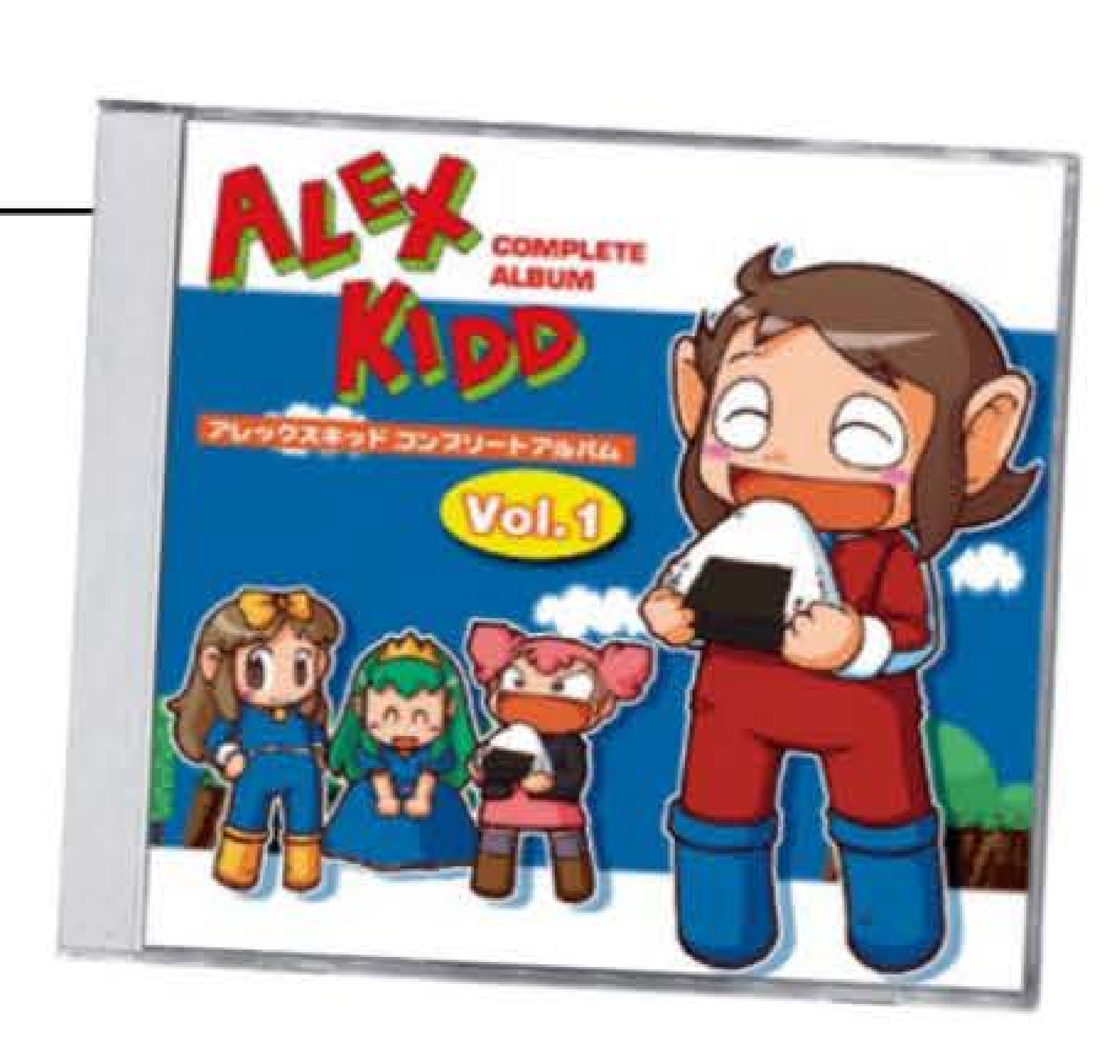
En los tiempos en los que Internet era apenas ciencia ficción, lo que limitaba nuestro conocimiento sobre manga a lo que se editaba en España, muchos descubrimos la existencia de Gegege No Kitaro gracias a los videojuegos que firmó Bandai. Pero el personaje ya era una institución en Japón desde que, en los años 60, empezaron a publicarse sus aventuras en la revista Weekly Shonen Magazine. La grotesca (en el mejor sentido de la palabra) obra de Shigeru Mizuki está siendo minuciosamente editada por Astiberri Ediciones, y ahora nos llega el segundo volumen. 208 páginas repletas de historias macabras protagonizadas por Kitaro y su difunto padre, un ojo con patitas y brazos. Alucinante y muy recomendable.

Publicado por: **Astiberri Ediciones**
Precio: 18€

Alex Kidd Complete Album Vol.1/Vol.2

En ocasiones merece la pena bucear entre el vasto catálogo de iTunes para localizar maravillas escondidas como esta: dos volúmenes que recuperan el legado sonoro de Alex Kidd, el encantador muchacho de las orejas XXL que reinó en tiempos de Master System hasta que cierto erizo le desterró del trono mascotil de Sega. 50 cortes (Vol.1) y 54 cortes (en el caso del Vol.2), que recopilan la música de todos los *Alex Kidd*, desde el popular *Alex Kidd in Miracle World* hasta el menos conocido *Alex Kidd: BMX Trial*. Sega jamás recuperará al personaje, pero siempre nos quedarán sus juegos y sus encantadoras tonadillas 8-bit.

Publicado por: **Sega**
Precio: 9,99€ (iTunes)



BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



Un Cherno Alpha de 45 centímetros: palabras mayores

Sabíamos de su futura existencia por cierta foto de la Comic-Con 2014, en la que Guillermo del Toro acunaba una versión XXL del carismático Jaeger ruso Mark-1 de Pacific Rim. Pues bien, la versión Deluxe de Cherno Alpha ya es una realidad. Mide 45 centímetros e incorpora luces LED en la cabeza y el torso. Con 20 puntos de articulación y un nivel de detalle que dejará "ojipláticos" a todos los fans de los mechas, el robot más chulo de Pacific Rim (en eso estaremos todos de acuerdo) promete convertirse en una de las piezas más codiciadas del año.

Más información en: www.necaonline.com
Precio: 110€



Te costará leer la hora... pero eso es lo de menos

El fanatismo de Think Geek hacia Regreso al Futuro no conoce límites. Su última creación es este reloj, inspirado en el Condensador de Fluzo. La esfera y la correa son de acero inoxidable, pero lo llamativo es la forma de mostrar la hora, con destellos de luz. Así, 10 luces, 5 luces, 3 luces serían las 10:53. La fecha viene marcada por el panel LED de la parte inferior de la caja. Para rizar el rizo, incorpora un botón "para viajar en el tiempo", que marcará una fecha aleatoria a la que "viajaremos". Sí, es una chorrada. Pero nos encanta.

Más información en: www.thinkgeek.com
Precio: 44,72€





Para fanáticos de Dark Souls, y amantes del Sol en general

Insert Coin Clothing vuelve a tentarnos con ropa inspirada en nuestros juegos favoritos. Este mes presentan una línea basada en *Dark Souls*, con licencia oficial. Podrás elegir entre la sudadera Warrior of Sunlight (su dibujo es inconfundible para un fan de la saga) por 52 €, con la emblemática frase "Praise the Sun" bordada en la zona de la nuca. Ese diseño se repite en la camiseta Sun Bros (28,60 €), aunque si prefieres el negro, te encantará el otro modelo, Camp Lordran (28,60 €).

Más información en: www.insertcoinclothing.com
Precio: desde **28 ,60€**

Pequeño, cabezón... ¡y además con muy malas pulgas!

Desde el corazón de Japón nos llega esta monísima figura de Chrom, el personaje central de *Fire Emblem Awakening*, fabricada en PVC, y con una "estatura" de 11 centímetros. Quizás su precio es algo elevado teniendo en cuenta su tamaño, pero el acabado es impresionante (a años luz de los amiibo, y eso se paga) y nuestro héroe destila una chulería en su pose que volverá locos a los fans de la saga de RPGs tácticos de Nintendo.

Más información en: www.kaotovideogames.com
Precio: 68€

EL MES QUE VIENE

A LA VENTA EL 24 DE ABRIL

MORTAL KOMBAT X

Vuelven los combates más salvajes. ¿Serán capaces de superar a sus antecesores? Finish him!



THE WITCHER 3 WILD HUNT

Nuevo contacto con el juego de Geralt de Rivia a pocas semanas de su lanzamiento.

PROJECT CARS

Caballeros, enciendan sus motores. ¡Llega el simulador definitivo!



STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Daniel Acal, Álvaro Alonso, Bruno Sol, J. C. Ramírez, Roberto J. Anderson, Javier Gamboa, Roberto Ganskopf, Raquel Hernández.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS
José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

Publicación controlada por





Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.



NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.



HOBBY CONSOLAS
DRAGONBALL
XENOVERSE
XV
12
www.pegi.info
©BIRD STUDIO /SHUEISHA, TOEI ANIMATION
©BIRD STUDIO /SHUEISHA ©2013 DRAGON BALL Z the Movie Production Committee
Game © BANDAI NAMCO Games Inc.
©2009 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" is a registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Xbox" and the Xbox logo are trademarks and/or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.
XBOX 360
XBOX ONE
PS3
PS4
STEAM
TOEI ANIMATION
BANDAI NAMCO Games


HOBBY CONSOLAS
RISE OF THE
TOMB RAIDER™